





大众软件

4

2016年4月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

专题企划

止戈为武——记非暴力游戏潮流的新趋向

专栏评述

线上线下各走一边——2016年国内手机市场格局一窥

前线地带

忍者神龟：曼哈顿突变

重返黑帮时代：黑手党3

评游析道

孤岛惊魂：野蛮纪源

植物大战僵尸：花园战争2

游击九课

《全民无双》国产山寨力开始下滑了吗？

《战舰少女R》又可以和自己的“老婆”们再续前缘了

ISSN 1672-0148

4

9 771672 014022

国内统一刊号 CN45-1304/TP







北京华科众合科技有限公司

HUAKE UNITE (BEIJING) CO., LTD

http://www.huakeunite.com



少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
李小璐
贾乃亮
明星出品
尽享真实互动



专栏评述
线上线下各走一边：2016手机市场格局一窥

P24

当OPPO与VIVO做到了市场第一二之后，没有人再敢忽视他们的存在。2016年的国产手机市场变成两个大战场，互联网上CEO们刷脸对骂比曝光，互联网下渠道营销个个要求高大上。2016年小米、华为、中兴的目标是重新夺回失陷的线下市场，但线下品牌又何尝没有杀入线上的打算？

专题企划
影视与游戏的跨界合作

P54

只要关注手游行业的人，相信都不会对“影游联动”这一说法感到陌生，作为去年手游行业里出现频率最高的词汇之一，影游联动不断的被反复提及。借用某位游戏从业人士的话（大意），在“中国做营销，如果有什么方式能让人们最大范围而且最短时间就知道的话，最好就是结合电影做宣传”。

2016年4月 总第487期

本期目录

新品初评

应用聚焦

专栏评述

34 要闻闪回

大众特报

专题企划

评游析道

极品飞车

龙门茶社

煮酒论三国，我说我有理

P80

在又一轮系列轮回之后，极品飞车系列终于又迎来了自己最新的“地下狂飙”分支新作。不过赶上了老系列重启风气的大潮，本作也取消了副标题，仅仅以“极品飞车”（Need For Speed）冠名。但是光看封面我们也能猜出来，非法调教豪车的时间又到了。

P114

《三国志13》推出后，评价日趋两级分化，在游戏数量极大丰富、3A大作随时可以玩到的现今，会出现这种情况非常正常。对于一个有30年历史、推出过十多代作品的游戏系列，我们实在不应该要求太多。所以今天我们不妨换个角度切入，结合历史看看游戏中都有哪些有（奇）趣（葩）的设定吧。

前线地带

评游析道

游击九课

极限竞技

龙门茶社

游戏人生

读编往来

TOPTEN



AOC C3583FQ显示器

■ 魔之左手



炫目度：★★★★★

口水度：★★★★★

性价比：★★★★☆

◆AOC◆已上市◆4699元◆附件：外置电源及连线、DisplayPort视频线、质保证书等◆推荐：高端玩家、高端影音娱乐用户、中端专业用户◆咨询电话：400-887-8007（服务专线）◆相似产品：三星S34E790C、明基XR3501、LG 34UC97C等

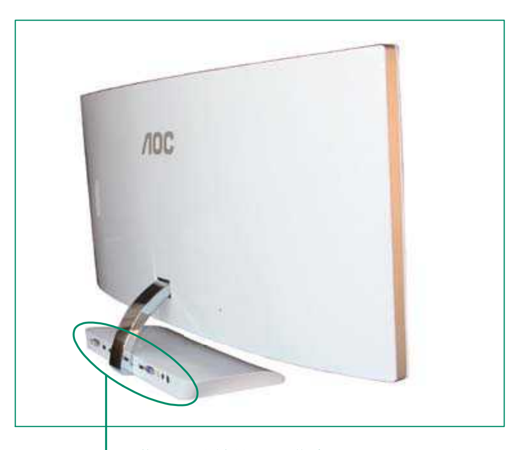


在显示器尺寸达到27甚至29英寸后，我们发现继续扩大显示面积的意义已经不大了，因为在正常的使用距离上，人眼可以覆盖的范围有极限，显示的内容再多，如果必须大幅摆头才能看到的话，也是会造成用户不便的，所以在29英寸显示上开始引入更宽21：9长宽比的规格以充分利用人类视野。但大尺寸21：9显示器侧面和中心部分与人眼距离和角度差别都很大，最远端图像容易有变形，非大视角面板的产品甚至可能感到远端像素出现偏色。

在更大尺寸显示器上开始出现了一种新的面板造型——曲面屏。在曲面屏的最佳使用位置上，所有像素距离用户眼部的距离基本一致，各部分的观看角度也基本一致，更符合人类视野“球”的形状，因此用户不会感到最边上的图像有变形或者像素有变化。很明显，在超大尺寸显示器中，曲面屏将是未来的主要方向，AOC推出的C3583FQ曲面显示器更是同时拥有高色彩精准度、图像同步技术、阴影控制、游戏模式预设、超高刷新率等，成为一款游戏、娱乐、设计全能型产品。



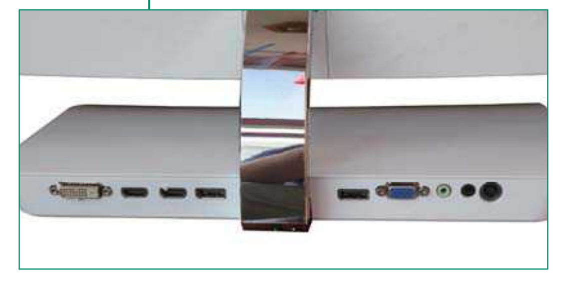
AOC C3583FQ采用21：9规格VA广视角面板，分辨率2560×1080，乳白色外壳带有银色饰条，典雅而时尚



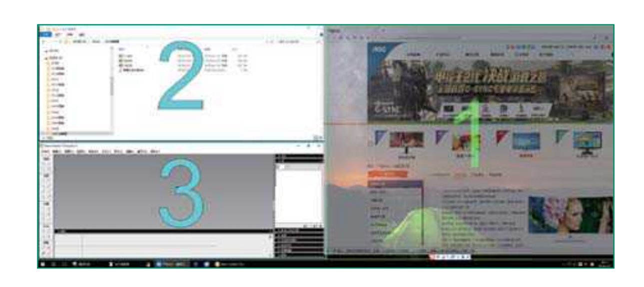
曲面屏独特的弧形背壳让C3583FQ显得圆润可爱，两个5W扬声器也位于显示器背部两侧，支架尽管造型简单，但相当牢固，可让屏幕进行-3°～15°倾斜



C3583FQ的控制键位于底座上，触控灵敏，使用也比较方便，指示灯隐藏在透明装饰条中，很容易观察到，但并不刺眼



C3583FQ提供了双DisplayPort和双HDMI接口，以及DVI、VGA接口，两个HDMI接口均支持MHL功能，可以方便地连接智能移动设备。另外它还提供了音频输入及耳机输出接口



C3583FQ的超宽屏和较大分辨率特别适合使用AOC Screen+分屏软件，也可直接使用Windows 10的自动分屏功能，不过前者提供的分屏方式更多，而且有分屏区域提示，只是对软件窗口的兼容性比Windows分屏要差一些

C3583FQ的显示效果相当出色，144Hz的刷新率和AMD、NVIDIA都支持的Adaptive-Sync图像同步技术使其无论欣赏视频、设计作图还是进行游戏时，画面都相当稳定；2000：1的静态对比度，8000万：1的超高动态对比度，配以300cd/㎡ 亮度，特别是暗影控制技术，使其影像与游戏画面的细节也表现出色。由于采用了超宽规格，与最佳视距相关的屏幕高度仅有345.87mm，相当于29英寸的16：9显示器，所以我们在使用时也无需距离特别远，更不用频繁运动头部就能比较好地观察到屏幕的各个不同部分。

总结： C3583FQ拥有出色的图像显示能力和很好的连接扩展能力，加上靓丽的外形，是高端应用的不错选择，尽管其2K级别的分辨率比很多大屏曲面产品低一些，但价格更有优势。

佳能LEGRIA HF R76摄像机

■ 青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆佳能（Canon）◆已上市◆2999元
◆附件：电源线、数据连线、电池、驱动光盘、说明书等◆推荐：需要补强无线信号的家庭用户◆咨询电话：400-622-2666（热线电话）◆相似产品：松下 Lumix HC-V270、佳能LEGRIA HF R66等

在佳能最新推出的数码摄像机产品中，既有LEGRIA HF G40这样的“半专业”级产品，也有满足普通消费者、性价比出色的主流产品LEGRIA HF R76/R706。与上一代相比，新的佳能摄像机不仅在影像的拍摄和处理能力方面又有了进步，而且引入了方便的无线传输功能，更方便了移动社交、个性摄影用户的使用。



←LEGRIA HF R76/R706外形和配置、拍摄能力基本一致，只是R76增加了WiFi和NFC连接以及内置存储空间。它们造型圆润小巧，含电池、手带、SD卡的重量仅有310g，可以较长时间手持拍摄而不会感到疲劳。我们的样品为R76，红色是本系列中R76的独有配色



↑R76采用32倍光学变焦镜头，含数码变焦的最大放大倍数可达57倍。它配有3.0英寸触控屏，可进行270°旋转，让用户寻求最好的拍摄角度，甚至进行自拍，并且亮度更高、色彩更鲜艳，以配合这一代产品的“高光优先”拍摄模式，在更高亮度的环境中进行拍摄



←R76的大部分设置和控制功能也直接在触控屏上操作，仅保留了电源、拍摄、回看按键和变焦拨杆，让日常使用更便捷，机体设计更简洁



R76提供了Mini HDMI、Mini USB、耳机/AV二合一等输出接口，支持SDXC卡扩展容量



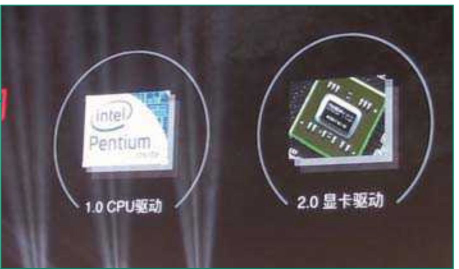


↑结合佳能智能光学影像稳定系统（智能IS）和动态影像稳定模式，R76可比较稳定地移动拍摄和放大远景。不过结合数码变焦，使放大倍数达到32倍以上后，图像的抖动幅度会加大，此时可通过触控屏点击对焦点，进行景物追踪对焦，以获得比较好的拍摄效果，自动构图辅助的加入，也让用户在拍摄远距离移动景物时能够更好地追踪被摄体









“高光优先”是这一代佳能DV的新能力，进行迎光拍摄，抑或拍摄高反光物体如水面、玻璃大楼，又或拍摄与环境亮度差异极大的景物如云朵、光源的时候，“高光优先”模式可以自动调节亮度，减少色彩和细节损失。下图为选择了“高光优先”模式的拍摄效果，可以看到使用“高光优先”模式后，拍摄的视频中，黑暗背景下的高亮度画面内容更加清晰，右侧放大图中的文字都可以更清晰地分辨





R76支持WiFi和NFC无线功能，不仅能通过其他设备进行无线访问、播放视频，还提供了两种无线操控方式，第一种是通过自带无线AP连接手机或平板电脑等移动设备，进行操控和拍摄（右图）；第二种是将DV连入互联网，通过其他设备进行远程监控，如果配合CT-V1摄像机云台，还可实现更大视角监控







←↙LEGRIA HF R76/R706均支持AVCHD和MP4两种记录格式，均支持记录1920×1080分辨率50帧/秒逐行影像（默认为25帧/秒），并可同时记录两种格式。它们带有多种趣味和实用的拍摄模式，例如可设置宝宝的生日、身高、体重等基本信息的婴儿模式，能在拍摄时自动加入相关信息（左图）；它们内置多种电影滤镜效果、支持多种场景模式和手动设置参数。在拍摄和回放中，用户都可通过触控加入图章、相框、涂鸦、光晕等趣味效果（左下图）；另外它还带有人脸识别、实时抓拍、视频快照等功能，R76更支持从正常拍摄的短片中导出快动作文件

我们的样品为LEGRIA HF R76独有的红色版，带有16GB内部存储空间，可存储2小时的内容（默认规格MP4），标配电池则可支持3小时待机和摄录，两者结合基本可满足用户一天的正常使用。其启动时间约为3秒，不太适合抓拍，当然我们也可以保持电源开启状态，通过3秒预录功能可大大提升瞬时抓拍能力，只是相对比较耗电。

总结：佳能新一代DV又为我们带来了更多有趣的拍摄体验，特别是其中拥有无线功能的型号，更适合喜欢分享与社交的新一代数码用户。P

ETON RUGGED RUKUS太阳能蓝牙音箱

■ 魔之左手



◆ETON◆已上市◆434元◆附件：USB线、说明书◆推荐：户外旅行爱好者◆咨询电话：400-8213-162（风向网）◆相似产品：暂无



旅游已经是国人新的消费热点，特别是城市中的年轻人，最渴望的已经不是去那些所谓的“景点”参观或是享受舒适的旅程，而是逃离喧嚣的都市，在海滩、山野、草原、森林、荒漠等原生态环境中感受不同的生命体验。当然向往大自然并不是要完全放弃现代的生活方式，就像各种野外装备一样，在这些地方，一台能陪伴身边坚固可靠又便于使用的数码娱乐装备也是很多年轻人难以舍弃的伴侣，所以三防手机、平板等产品应运而生；不过对结伴而行的朋友们来说，如果搭配数码影音外放设备，更能让快乐倍增，那么是否有在这些环境中陪伴我们的产品呢？答案是肯定的，例如最近被风向网（http://www.fxiang.com）引入内地的ETON RUGGED RUKUS太阳能防水音箱。



ETON RUGGED RUKUS名称中的“RUGGED”已经明确指出这是一款加固型产品，可承受从1m高度的跌落，同时它还有防液体泼溅能力以及一定的防尘能力（IPX4）。从与普通数码音箱完全不同的造型上也可以看出其设计和功能的独特性，RUGGED RUKUS外形扁平，从前到尾部形成一定的坡度，上表面覆盖大面积太阳能板，前部布置有两个全向扬声器





↑RUGGED RUKUS尾部的橡胶盖下是有线音频接口以及分别用于自身充电和为外部设备充电的两种USB接口。有线音频和对外充电接口均带有控制按键，在短时间不使用时无需拔出，只要关掉开关即可



位于扬声器部分顶端的控制按键和指示灯，指示灯可提供太阳能充电、电量显示、电源开启信息



←从底部可以看出RUGGED RUKUS采用的材质厚实而坚固，尾部两侧独特的挂钩处，让用户可以很方便地将它挂在浴室衣挂、树枝、帐篷、遮阳伞等地方使用，也完全可在旅途中时其挂在背包上持续充电，527g的重量和较薄的体型并不会让人感到累赘

在实际体验中，我们首先用蓝牙连接RUGGED RUKUS，并使用最大音量，可连续播放10小时以上，超过其标称数值，而连接待机的时间可达数天，使用有线连接方式的续航时间与之类似。其音量并不算大，但已经超过大多数平板和手机的水平，双扬声器配置在声场营造方面也比普遍使用单扬声器的数码移动产品更好，当然作为一款中低端消费级产品，其音响品质如分辨力、震撼感、通透度、信噪比等都只能算是中规中矩，并不会给人惊艳的感觉。

厂商宣称即使RUGGED RUKUS只需进行5小时的太阳能充电或2.5小时以内的USB充电即可充满电池。根据我们的测试，在北京的雾霾天气中，将RUGGED RUKUS置于自然光下也能进行充电，并且基本可保证从太阳升

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：不详

◆希捷（Seagate）◆即将上市◆不详
◆附件：无◆推荐：需要大容量数据存储能力的笔记本电脑或便携设备用户◆咨询电话：无（网络支持）◆相似产品：希捷9.5mm 2TB笔记本硬盘



希捷新2TB笔记本硬盘

■ 魔之左手

7mm厚度已经成为新的笔记本电脑硬盘安装位的标准厚度，主流硬盘基本都遵循这一规格，但这一厚度对机械硬盘的盘片数、SSD的芯片厚度和PCB层数等还是产生了一定的限制，进而限制了容量的提升，追求大容量的移动用户只能选择厚重的9.5mm甚至15mm的2TB产品，而后者根本无法装入普通的笔记本电脑中。好在随着技术的进步，机械和SSD硬盘的容量密度都在不断提升，希捷最近就将2.5英寸磁碟的单碟容量提升至1TB，使代表目前移动硬盘最高容量的2TB产品厚度降至7mm。



希捷新一代大容量笔记本硬盘有1TB和2TB两种容量，厚度为7mm，除标准型号外，都提供了两种加密型号。我们的样品为2TB型号（ST2000LM007），重量、功耗等都与常见7mm硬盘基本一致



从背面可以看到，新一代希捷笔记本硬盘的PCB板更加小巧，但其中内置了128MB大容量缓存，使其突发数据存取性能远高于前代产品

在实际测试中我们采用技嘉Z170X-Gaming 3主板的芯片组原配SATA 3接口，系统盘和对拷测试盘为希捷600固态硬盘，安装金士顿HyperX Savage DDR4内存，使用Windows 10操作系统，安装最新驱动程序，在测试过程中，测试样品的实际使用空间不超过10%。

从HD Hune测试成绩看，这款硬盘的最高读写速度均在133MB/s左右，最低速度则分别为46.3MB/s和52.3MB/s，平均速度94.1MB/s和96.6MB/s，突发读写则为182.1MB/s和189.4MB/s，存取时间方面写入更有近一倍的优势。不过在实际文件存取测试中，大文件和含有大量小文件的目录读取速度分别为135MB/s和123MB/s，同类文件的写入速度则为130MB/s和103MB/s。

总结：在高密度数据和大容量缓存以及最新磁盘控制技术的共同作用下，希捷新一代大容量笔记本硬盘的性能表现出色，而机械硬盘的优势——容量价格比更是相当诱人。P

起到太阳下山都进行充电，所以除非天气非常恶劣，

。不过在实际使用中，我们却发现即使在非常好的天气下，我们的样机从早到晚也未能充满电，最终只能通过USB连接充满电进行续航测试。

ETON RUGGED RUKUS并未注明内置电池的电量，但实际容量相对于目前的智能移动设备来说肯定不算大，实际测试中，它从满电到完全耗尽自己的电量，仅能为拥有5V/3100mAh（15.5Wh）电池的高端手机充入约13%的电量，从手机端电量曲线看，其输出电流大约为1A。一些电商和测试媒体将RUGGED RUKUS的电量标注为3.7V/1750mAh，即6.475Wh，但我们的测试说明其实际充电能力远小于这一水平，不清楚是我们的样品存在电池问题还是第三方信息有误。总体来说，在作为备用电源的使用方式上，它更像是一块太阳能充电板而非移动电源，建议大家在阳光下对其他设备充电。

总结：拥有声音外放、太阳能充电、对外充电能力的ETON RUGGED RUKUS是智能数码平台相当不错的伴侣，同时我们也可以关注引进它的风向网，希望它能为内地市场引入更多有趣而实用，同时价格实惠的产品。P



派诺特Bebop 2无人机

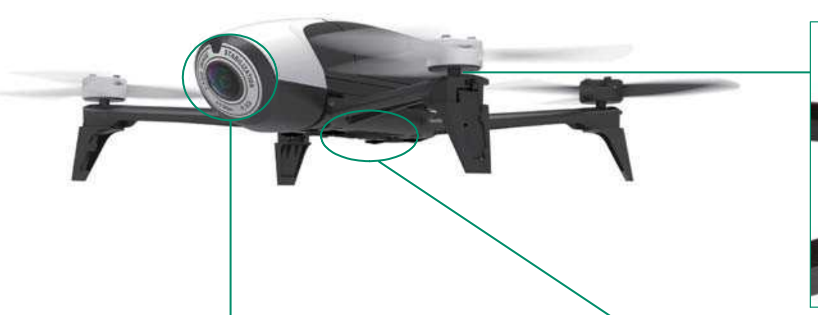
■ 魔之左手

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆派诺特（Parrot）◆已上市◆3998元（增强版5998元，含SkyController控制器和第二块电池）◆附件：电池、充电器、USB数据线、镜头盖、两套螺旋桨、说明书、桨叶装卸工具等◆推荐：重度数码玩家、喜欢飞行和探索的青少年、节日礼物买家◆咨询电话：400-882-0069（支持热线）◆相似产品：派诺特Bebop、大疆精灵系列无人机等

无人机的热潮方兴未艾，各种遥控飞行器层出不穷，也各有特色，数码遥控飞行器的开创者之一——派诺特（Parrot）也在不断更新着自己的产品线，其产品在与数码移动设备的适配度、易用性、趣味性等方面，有着其他品牌难以比拟的优势。最近派诺特推出了摄像无人机Bebop的第二代产品，它又能带给我们怎样不同的体验呢？

从外形上看，Bebop 2与第一代Bebop非常相似，采用前置摄像头、桶型机身，用较长的悬臂配置了4部电动螺旋桨发动机和起落支架，不过细节设计、配置等方面，其实已经与前一代产品有了非常大的差别，让使用体验提升了一个台阶





Bebop 2的电池组件与机身连接设计更合理，易装卸而又牢固的卡扣代替了魔术贴扎带，下方的电源按键更大更显眼，而且还带有LED灯光，更适合在光照不足的时间段和地点飞行



Bebop 2仍然采用鱼眼式定焦镜头，但指向更偏下一些，其光圈达到F2.3，拥有图像稳定系统，内置1400万像素感光元件。但需要注意的是，其最大分辨率只能在进行180°全景拍摄时体现，在摄像和普通拍照时由于需要矫正为正常图像，所以并不会动用全部感光像素



Bebop 2底部带有对地探测器，用于定位，提供更稳定的悬停能力。在尾部的高发热位置配有独立散热风扇，让这一部位的温度明显低于前一代产品。而包裹侧面、底部的框架和四条悬臂均采用较厚的金属材质，主体结构非常牢固



Bebop 2的全配置重量为500g，比上一代产品更重，且发动机功率有明显提升，螺旋桨风力非常大，所以已经不太适合在室内使用，因此它也并没有提供螺旋桨保护圈。在室外飞行时，Bebop 2更强劲的动力使其拥有了出色的爬升与平飞速度，以及很高的飞行高度，更大的重量则可以在较强的风速下保持稳定。

在实际飞行测试中，3～4级风中，Bebop 2可基本保持稳定，最大飞行和爬升速度基本达到了标称的18m/s和6m/s，最高飞行高度可达30m以上。在城市高楼间飞行时，其GPS漂移程度较大，遥控界面数据误差达到近20m，自动回归定位也有5m左右的差距，不过在实际飞行中，结合底部探测器，其稳定性还是比较好的，10m左右高度位置偏移2m左右，20m高度偏移约为5m，比较容易操控校正。在野外空旷地带其GPS定位更准确一些，因此位置漂移更小，回航精度也更好。

在电池充满电的情况下，Bebop可持续



Bebop 2采用易拆装的三叶螺旋桨，由于旋转方向不同，所以安装时需要通过颜色和顶部结构区分不同位置，它为每个位置都提供了一幅备用螺旋桨，且带有装卸用小工具。在其机体的重心两侧带有挂架，可以用于挂载附加设备或运送物品

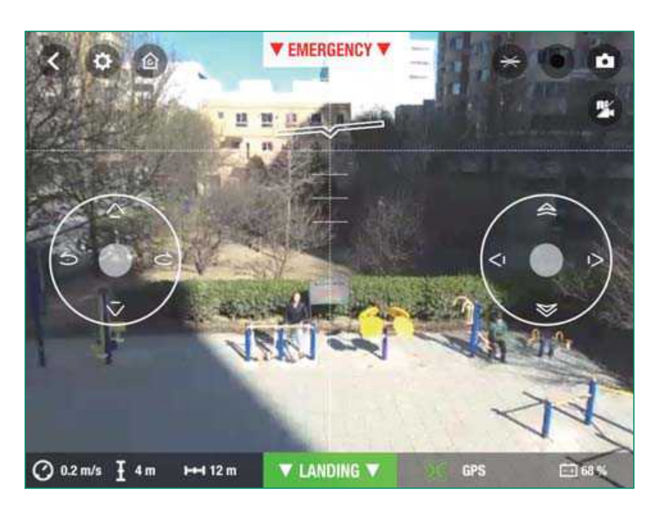
Bebop 2采用2700mAh大容量电池，附赠了独立的电池充电器，让用户可以更方便地使用备份电池





Bebop 2的拍摄方向可调，可拍摄30帧/秒的1920×1080全高清视频，或1920×1088分辨率JPEG RAW DNG格式图片，可手动抓拍或自动连拍。它还可拍摄全景鱼眼照片，此时会使用感光元件的全部像素，分辨率达到4096×3320。从实际拍摄效果看，Bebop 2可能存在镜头组不够精确或感光元件像素差值运算的情况，实际效果稍逊于同像素水平的高质量影像





Bebop 2使用自带WiFi热点连接移动智能设备，采用FreeFlight 3应用进行操控，有多种控制界面可选，不仅能进行一般飞行控制，还支持自动回航和多种特技动作。它支持摄像头视角和地图视角操控，受到网络传输能力的限制，传送到控制设备的图像质量比实际拍摄清晰度要差一些，而且在快速飞行时可能会出现不同步的情况。比较遗憾的是，FreeFlight 3的内置地图在内地Android设备上无法使用，因此只有iOS设备能使用地图视角（WiFi版本iPad也可预先下载放飞地区地图）及相应的路线规划功能，

飞行近半小时，而且在距离超过用户设置时会自动报警，电量不足则会自动回航，并且不再支持起飞（TakeOff）操作。

Bebop 2也支持SkyController控制器，不仅提供了手感更好的物理摇杆和更长的遥控距离，还可连接数码移动设备，甚至能够连接头戴式显示器，让玩家获得更身临其境的飞行体验。

总结：派诺特Bebop 2是一款轻巧易用，而且功能比较全面，性能比较强大的无人机，不过相对于目前势头正盛的大疆低端产品来说，其价格目前显得略高，影响了性价比表现。P



宅一族的梦之乐园 网络游戏分发平台简介

文 | 半神巫妖

GAME ,GAME ALWAYS CHANGES.

游戏，游戏一直在改变。随着科技在发展中愈益虚拟化，智能技术使物质具备了精神的特征，艺术可以用科学的方式来创造。原来互相对立的两极正趋向多元、融合，“互动”成了电子游戏的最大特征。正是技术和艺术的融合，使得技术创造精神世界成为一种可能，电子游戏正是高科技与人类审美需求的完美结合。

在更加创新的科学技术和更加成熟的经济学理论的支撑下，改变的则不仅仅是游戏本身，还包括了游戏商品的属性和游戏商品的流通模式。

从橱窗到线上，网络游戏分发平台的发展

卡带时代

1972年，第一款电子游戏《Pong》（**图1**）问世。1979年，苹果公司的APPLE电脑中附带了十分简陋的动作、射击之类的游戏，引起了人们极大的兴趣，从此电子游戏一发不可收，游戏也成为一种新的商品，登上经济舞台。

1980年之后，一部分益智、动作游戏经过小型化移植成为“卡式”视频游戏，但是由于存储介质的容量和视频图像技术的限制以及游戏叙事方式的单一，游戏距离艺术还较大的距离。

这个年代的电子游戏，通常被存储在被称为“游戏卡带”的硬件（**图2**）中，而“游戏卡带”的叫法则是借鉴了当时8轨音乐“磁带”的概念。40多年前，Wallace Kirschner和Lawrence Haskel开发出了第一代游戏卡带产品——CHANNEL F（仙童F波），从此之后的很长一段时间里，卡带成为电子游戏尤其是视频游戏的主要载体。

游戏卡带的发明，为游戏产品的大量分销创造了一种经济且稳定的介质，使得电子游戏市场大为繁荣。游戏卡带的贩售方式，采取了传统的商店销售的形式，以卡带为单位进行定价并销售。

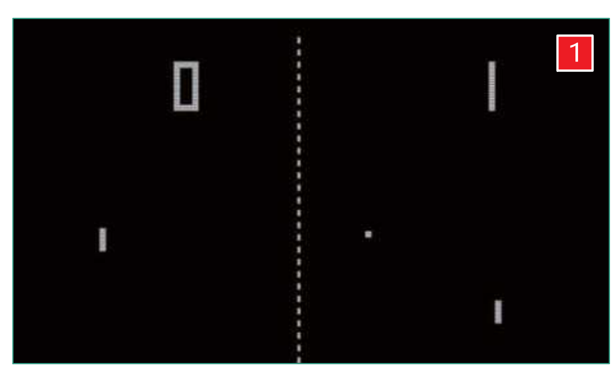
软硬件分离的模式使商家可以低价甚至亏本出售游戏机，以提高市场占有率，然后再大量出售低成本的软件，弥补损失，获得盈利。甚至在40年后的今天，视频游戏的商业模式依然没有改变。

光盘时代

在卡带广泛使用的同时，容量类似，但兼容性更好的软盘也一度作为游戏软件载体。进入上世纪90年代，随着多媒体技术、光盘技术的迅速发展运用，计算机具备了传递、存贮逼真的动态视频和音频信息的能力，这极大地推动了游戏的发展。

相对于卡带和软盘，光盘的容量有了飞跃性增长，使游戏得以融合逼真的视音频、高精度图形，高自由度交互。而且情节越来越复杂，叙事能力极大增强，将游戏提升到了艺术的层面（**图3**）。

光盘游戏成为一种综合了动画、电影、电视、音乐、绘画等艺术因子的新的艺术形式，它带给人们的审美愉悦是以往任何艺术





■图1：第一款电子游戏《Pong》
■图2：第一代卡带游戏机CHANNEL F



■图3：光盘极大地提升了游戏的可用容量，让游戏更加精美



■图4：电竞赛事和展会等也为游戏业者带来了不少利益

都无法比拟的。

以光盘为介质的电子游戏，在游戏的分发销售上，与卡带时代并没有太大的区别，这种以发行商、代理商、销售商为链条的商品销售形式，同传统商品的销售形式没有什么本质的区别。

为了保护游戏产业的利益，此时的游戏加密技术通常围绕光盘这种介质做文章。一般来说是通过在光盘上特定区域写入特定的隐藏文件，从而达到对游戏加密的目的。

值得一提的是，在这个时期游戏产业的主要盈利方式则不仅仅局限于游戏本身，对于游戏赛事（**图4**）、游戏展会、游戏周边、游戏衍生品（电影、小说、舞台剧）等多种形式的营销，往往比游戏本身更加赚钱。

网络时代

上世纪90年代后期网络的迅速普及更是将游戏艺术提升到了一个新的层次，网络游戏将人机对战转为人与人之间的较量。网络的虚拟性、交互性契合了游戏艺术的本质，两者紧密结合，统一到了一个崭新的平台上。

虚拟社区的建立，游戏争斗的背后是人与人之间的交流，游戏者分明能感受到虚拟背后的真实存在。游戏的愉悦不仅是感官上的刺激，而且是人的感性冲动借助想象的自由交流，从而上升到了审美的高度，游戏成为一种名副其实的艺术形式。

此时网络游戏的大发展，刺激了传统的单机游戏行业，一批有着高度敏感性的单机游戏厂商开始尝试着新型的游戏分销方式。

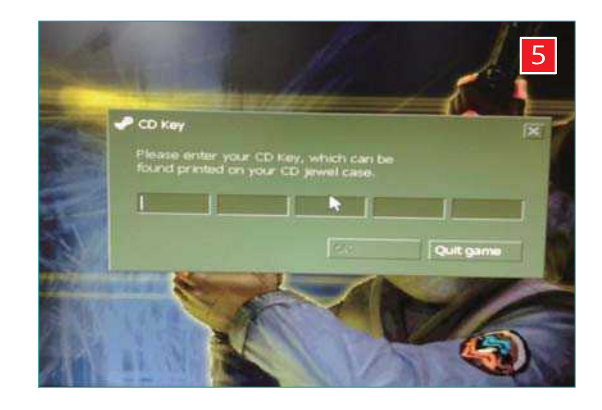
借鉴网络游戏的下载及更新方式，一些游戏厂商开始建立自己的服务器供给玩家下载游戏产品，然后利用特殊的技术手段加密游戏程序，玩家可以通过网络平台购买一组游戏CDKey密匙（**图5**），凭借CDKey通过游戏程序的验证，从而实现游戏产品价值的让渡。

网络分发平台的雏形期，致力于解决单机游戏的网络化对战和更新维护。1997年，暴雪为了配合《暗黑破坏神》发售，架设了Battle.net（战网）服务器，从而实现通过网络连接的方式，为玩家提供在线对战和更新服务。2002年，第一个Steam客户端面世的时候，其主要功能是精简电脑游戏的更新程序。

类似暴雪战网和Steam这种的网络平台，在此后的发展中不断追加功能，使得这些平台不仅担负着网络对战、在线更新的功能，最终还加入了在线销售的模块，演化为现在的网络分销平台。

2004年，Steam平台取代了世界对抗网络系统（WON），本来需要后者来登录连机模式的游戏全转移到了Steam平台。经过一段时间的试验，Valve开始联系不同的游戏发布商和独立游戏开发者签署合约并为他们提供Steam平台的游戏销售服务（**图6**）。

两个最早期在Steam平台上推出的独立游戏是Rag Doll Kung Fu和Darwinia。其后，2005年12月，加拿大游戏发布商Strategy First和Valve合作，成为第一个在Steam平台



■图5：输入CD-Key即可获得游戏的使用权



■图6：Steam发售的游戏早已不限于Valve自己的游戏

购买方式	地点	时效	邮费	风险	收藏	更新	退货	折扣
商店橱窗	需要出门	根据商店地点不同	无需	无	可收藏	需要绑定	一般	一般没有
电商（实体）	家中	等待递送	需要	一般无	可收藏	需要绑定	难	一般没有
电商（CD-Key）	家中	立即	无需	有风险	不可收藏	需要绑定	难	偶尔有
分发平台	家中	立即	无需	无	不可收藏	直接绑定	简单	经常有

上推出游戏的发布商。

除了暴雪战网、Steam以外，目前主流的网络分发平台还有EA origin、育碧Uplay、CD Projekt Red开发的GOG、微软旗下的Xbox Live（原Games for Windows Live）。这些平台的基本功能十分类似，除了为自己旗下的游戏提供游戏后续更新，同样提供在线销售和社交平台的作用。

值得注意的是这些平台都有一个共同点，那就是要成为数字平台商，自己也是游戏业界的顶尖开发商，每个平台的起步无一不是因为自己售卖的实体版或者数字版都被指定在自己的平台激活。Steam有《半条命2》,GOG有《巫师》系列，UPLAY有一大票育碧游戏，Origin上有《战地》（《战地3》一上市，就迅速给Origin带来了近百万用户），暴雪有《星际争霸》《魔兽世界》，所以想要玩家使用你的平台，自己就得有好品牌，让玩家不得不选择你。

与传统销售方式相比，网络分发极大的压缩了单机游戏的分销成本和分销环节，打通了游戏发行商和游戏玩家之间的阻隔，一方面可以让玩家足不出户就能选购自己喜欢的游戏，另一方面则因为发行环节的压缩和游戏分销物料的节省，使得游戏商品在恰当的时间，可以以很低的折扣（**图7**）销售，从而大大提高了游戏营销策略的灵活度，最终达到了游戏厂商和游戏玩家双赢的目的。

除此之外，采用网络分销平台之后，游戏商品的更新和售后工作基本都进行了网络化的改造，游戏产品的后续补丁和DLC的销售、游戏产品的退换货服务，都能以前所未见的高效率完美实现，是今后游戏产业分销的主要实现形式。

主流分发平台介绍

在备受电商洗礼的互联网商业模式下生活的现代网络达人，想要理解和熟练使用主流的游戏分发平台是一件十分容易的事情。这种便捷的购买游戏的方式，几乎是国内玩家最优先的选择。下面通过一个表格来说明网络分发平台的巨大优势。

经过比较得知，分发平台除了拥有电商购买CDKey的种种便利之外，还拥有无可比拟的安全性，在分销平台上直接购买的游戏产品，可以完全规避电商上“黑KEY”的风险，此外，分发平台上大量的活动日折扣，足以让玩家随时激动起来，大叫：“shut up and take my money！（别叨叨！快收下我的钱！）”



■图7：Steam上的折扣活动很多

玩转Steam

在主流游戏网络分发平台中，Steam是目前综合实力最强的一个。

【游戏种类】

Steam虽然是以Valve的游戏起家，但是后续加入的大量游戏发行商使得在这个平台上首发（联合首发）的游戏数量十分巨大，目前大约有6000多款的庞大游戏库，各大最新的游戏作品，基本上都可以在这个平台找到。

值得推荐的作品有Valve自己的《半条命》《传送门》《求生之路》。Valve的几款游戏，都有极强的多人互动模式，其中《求生之路》推荐给比较喜欢僵尸题材的玩家，这些是别的平台玩不到的。其他诸如《刺客信条》系列、《古墓丽影》系列、《辐射》系列都可以在这个平台找到。另外喜欢《文明5》的玩家不可错过，Steam在有折扣时游戏价格十分便宜，而且有官方繁体中文。

【服务器的稳定性】

Steam目前在中国架设了北京、上海、广州、香港、成都、武汉、西安和台湾共8组服务器，基本上辐射到了中国的大部分地区，这些服务器的建设，从硬件上保证了Steam平台的稳定性和下载的速度。

【平台交互能力】

Steam平台的社交、反作弊、成就系统、卡牌系统等方面也都可圈可点。值得一提的是，大名鼎鼎的《DOTA2》就是依托Steam平台的，尽管国内的《DOTA2》还需要另外绑定一个国内账号，比较残念。

【本地化】

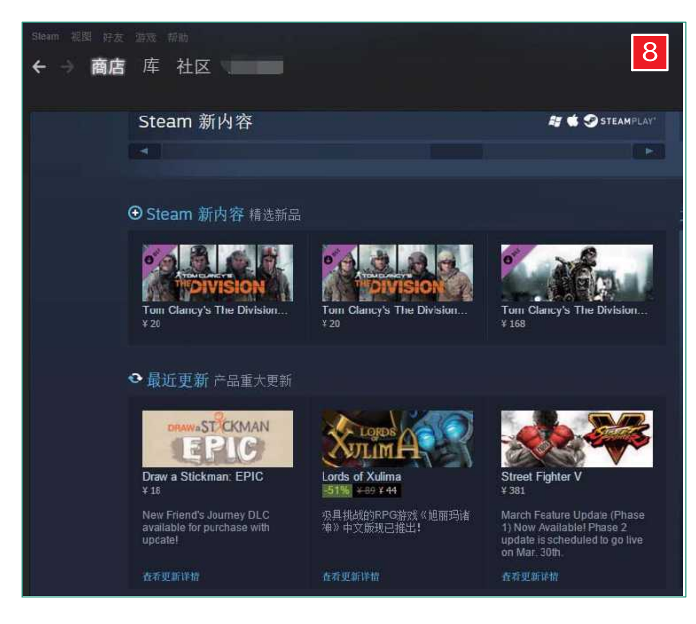
Steam平台有完全中文界面，有符合中国习惯的支付渠道，平台库中的游戏也开始大量提供繁体中文和简体中文字幕，比如最新的大作《古墓丽影：崛起》就提供了完全的中文化服务，甚至包括了游戏中的语音。

【退款政策】

Steam执行2小时内无条件退款的服务条款，如果你买了一个游戏玩了不足两个小时，发现一点也不好玩，你完全可以发起退款申请，而且退款成功率很高，退款时间也非常短。对于初入游戏平台的玩家来说，这绝对是一个十分贴心的服务。

【游戏产品价格和折扣】

Steam平台上的定价支持人民币结算，首发作品的价格多为美元定价的一半左右（大都为一半稍多），当然跟卢比区的价格比还是贵了一点点。平台活动之多，折扣之大，常常让人有时刻被“打脸”（刚买了游戏，玩过两小时了不能退，第二天就有三折活动了。啪啪啪！）的风险。“夏季特卖”“圣诞特卖”以及刚刚加入的“春节特卖”，这种大活动期间的折扣力度也是十








■图8：直观且进行了汉化的Steam客户端
■图9：Steam游戏购买界面
■图10：Steam会统计玩家的游戏情况，组成详细信息，即“成就”界面

分惊人的，另外不时还有特定游戏甚至全面特价活动，感觉G胖总是会随着心情任意打折，不过这都是玩家和粉丝扫货的好日子。此外还会出现程序员临时工标错价格的福利，原本299美元的游戏，甚至可以以2.99美元这种错误的价格购买，而游戏平台事后是不会收回的，只会表示“你开心就好。”

【支付方式】

Steam平台支持VISA、万事达（Master）信用卡支付，在国内有申请过这样信用卡的可以直接用人民币结算，也同样支持国内的银联卡，但是需要跳转银联支付页面，有一段时间还可以支付宝，但不知道哪里出问题，现在已经不再支持。当然，你也可以去淘宝购买充值卡，这或许会有一些风险。国内最安全快捷的支持方式就是使用信用卡。注意：在支付订单的时候，尽量在Steam的网页上操作，避免在PC客户端中操作，后者有可能造成未知原因的“谜之卡单”。

使用指南

【客户端】

Steam拥有一个PC客户端程序（**图8**），所有的操作包括但不限于下载，安装、更新、购买、退款、评价打分、集卡、社交都可以在这个平台中完成，但是值得指出的是，有些功能在国内因为一些原因不能完整使用。客户端也是将来运行游戏的方式之一。Steam客户端两种显示模式，可以在窗口和全屏模式中任意切换且并不会影响任何功能。Steam客户端大体分为四个模块，分别是商店（用于浏览和购买游戏）、库（储藏你已经拥有的游戏）、社区（社交活动、直播等）、个人账号（用来管理所有个人信息）。

【购买】

挑选完合适的游戏后，就可以选择下面“添加至购物车”中，然后选择购买方式（**图9**）。选择“为自己购买”此游戏直接进入你的游戏库中，选择“作为礼物购买”则会生成一组序列号，供你发送给自己的朋友。选择好购买方式后，就可以进入支付页面，在核对完商品信息后，选择合适的支付方式完成支付。国内的玩家可以使用国内银行发行的VISA卡和万事达卡，使用银联的小伙伴会被引导至银联的支付页面。

【游戏和更新】

支付完成后的游戏会出现了你的游戏库中。选择你要游戏的游戏，就会看到“安装”按钮，开始安装后，只需等待即可，客户端会自动下载并将游戏安装完成。游戏安装成功后，会出现“开始”按钮，按下开始后，游戏就会启动。此后游戏的所有更新，客户端会自动完成，平时你只要打开客户端就可以了。

【成就、退款】

在游戏库中，选中一个游戏，可以看到游戏的详细信息（**图10**），这包括了你的游戏时间、成就完成情况、游戏的DLC扩展包等。在右侧，你可以在“客服”选项中，找到退款的选项，以快速完成退款或其他客户服务。

【商店区域及锁区】

Steam采用区域定价政策，并且会根据当地用户购买习惯和购买力进行差别定价，例人民币区价格则一般是美元区的40%～60%，默认情况下，玩家只可以购买自己分区的游戏商品，如果采用一些手段购买了其他区域的游戏，有可能会引起账号异常。

鉴于多数游戏平台的客户端使用方式大同小异，下面的几个平台就简单介绍一下，不再详细展开说明使用方法。

暴雪战网（battle.net）

【客户端】

暴雪的战网客户端主要设计用来完成暴雪旗下游戏的安装、登陆、更新和购买。功能性稍显单一，跟Steam完全没有可比性。可以作为游戏网络分发平台一个极端保守的案例，基本没有做出任何扩展的功能。

就内地玩家而言，使用暴雪战网客户端，可以免费玩到《星际争霸2》（部分内





■图11：暴雪战网已经完全本地化
■图12：EA的Origin平台也拥有不少大作

容）、《暗黑破坏神3》（部分内容）、《炉石传说》（全部内容）、《风暴英雄》（全部内容）、《魔兽世界》（部分内容），充值之后可以解锁以上游戏的全部内容，其中《魔兽世界》仍旧按照时间消耗战网点数（**图11**）。

【功能】

支持游戏自动安装和升级，支持好友聊天，支持在商城直接购买游戏和战网点数，支持游戏新闻预览，支持验证程序免输入。另外全球战网所支持的“全球畅玩”功能，在国内不能支持。另外在游戏的内容上，几个游戏与国外的版本也会有少许不同。

【本地化、支付】

暴雪战网客户端和暴雪游戏的本地化做的最好，无论文本、语音还是图标，都能做到非常高的本地化水平。在支付手段上，支持暴雪战网点数、在线网银支付、网易支付系统支付，本地化比较彻底。

EA Origin

【客户端】

EA Origin平台因为发音和图标颜色、形状的原因，也常被国内用户戏称为“橘子（Orange）”（**图12**），它拥有EA旗下的所有游戏，还有少部分其他厂商的游戏，但游戏的数量与Steam差了十万八千里。在这个平台你可以买到EA的知名大作，诸如《战地》《FIFA》《模拟人生》《星球大战》《极品飞车》等。客户端功能上比较接近Steam，但是使用体验却有所欠缺，大概是因为内地没有服务器的原因吧。值得一提的是，在Origin平台，《红警2》被永久免费了，还有EA的游戏几乎都可以在Steam上买到。

【功能】

支持浏览游戏、购买、下载安装和游戏的后续更新，也支持在线好友聊天等，基本上能同暴雪战网客户端持平。在选择游戏上，因为服务器的原因，有时候会出现无法连接现象，另外根据长时间使用的心得，账号信息服务器也有不定时抽风，导致无法登陆。另外客户端的稳定性很成问题，笔者有过多次崩溃的体验。

【本地化、支付】

几乎没有本地化。语言有英文和繁体中文两种，但是在客户端中，貌似无法切换。如果选择了我国台湾省以外的地区，就被锁定为英文。游戏的标价方式为欧元和新台币，支付手段对于国内用户十分不友好，只能使用信用卡及PayPal，虽说可以采用绑定PayPal的方式绑定国内的银联卡，但是操作麻烦了好多。鉴于EA本来就没有进入中国市场的打算，估计以后5年内也不会对EA Origin进行本地化。

Uplay

【客户端】

Uplay平台拥有育碧旗下所有游戏，可以买到《英雄无敌》《全境封锁》《刺客信条》《纪元》《看门狗》等育碧大作。另外也可以买到EA的《战地》等。玩家可以正常注册使用客户端，但是客户端里的新闻总是显示英文版，无法与育碧中国官网保持一致。同样的，客户端中的商店里也是英文介绍，不知道是不是笔者设置的问题，一直没能解决。购买游戏的话，推荐去育碧中文网页，下载游戏也最好在育碧中国选择网盘下载，使用Uplay客户端下载的游戏，有可能导致无法运行。

【功能】

跟暴雪战网、EA Origin属于一个梯队。功能大同小异，可以在线下载、购买、更新，并可以与在线好友聊天。客户端抽风和反人类设计，备受玩家吐槽。服务器质量也是无法恭维。很多功能无法与育碧中国对接，导致用户体验较差。

【本地化、支付】

本地化仅仅停留在客户端界面，里面的内容通通显示为英文。在育碧中国的页面中，可以选择人民币结算，在客户端中，可以使用信用卡及支付宝结算，这点上要比Origin强了一丢丢。因为有育碧中国的关系，很多育碧的大作都有官方中文版，尽管本地化程度只停留在“汉化组”水平上，总比没有得好。

Xbox Live

微软一直试图将自己的游戏机与PC操作系统进行联动，以获得最大的平台优势，Xbox Live就是这一计划的产物，可以看作是Games for Windows Live的进化版。不过很明显，改名之后其中心就转向了游戏机平台，和索尼的playstation store一样，是游戏主机内置的“傻瓜”式游戏分发平台，在开机后就会指引用户进行设置，也必须使用，这里就不再赘述了，Xbox Live的不同就是更容易和Windows特别是Windows 10进行互动交流。P

适合的才是最好的 寝室电脑DIY



文 | 任九州

说到大学寝室，很多人的反应就是狭窄，拥挤。笔记本电脑放置都成问题，更别说找个合适的地方放台式电脑，但某位伟人曾说过类似的话——寝室里的空间就像海绵里的水，挤一挤总会是有的（误）。实际上，很多大学对学生住宿建设越来越看重，寝室可用的空间越来越多，在寝室里用台式机也不再是奢望。

虽然笔记本电脑已经成为学生电脑的主流，但对需要较高性能电脑的用户来说，中高配台式机的性价比、维护能力、使用体验都要明显高于中高配笔记本电脑，且性能越高，台式机的性价比优势越明显，使用体验也更好。高性能台式机不仅适合喜欢游戏的同学，其实对某些专业的学习也是更好的。在这里我们就给想要在大学里体验台式快感的同学们一些建议。

准备篇

清灰防尘

大部分学生宿舍的环境还是比一般家庭差很多的，特别是很少好好拖地和仔细擦家具的话，电器比较敏感的灰尘和细小脏物更是随时威胁着电脑及外部配套设备，所以在购买电脑的时候一定要做好防尘工作，建议选择带有防尘网、易于清理的机箱，以防电脑因灰尘积压而过热死机。如果选用拆箱清理难度较高的小机箱，平时就要注意清理机箱周围的地面或桌面，并且定期清理机箱防尘网。我们也可以增购外置的吸铁石防尘网，方便清理。

功率限制

很多大学寝室用电是限制功率的。有些学校考虑到用电安全，在用电方面把控很严。吹风机、电热锅等稍微大一些功率的电器都不让用，而且一些老宿舍的总功率还不高，供电系统也比较老化，容易发生电压波动甚至跳闸断电。

断电对带有电池的笔记本电脑不是问题，但使用台式机时是比较致命的，所以在配置电脑的时候一定要控制住整机功耗，最好在500W以下。对准备用于一些重要工作的台式机，最好配置UPS（不间断电源），它们不仅断电时可进行短暂供电，留出存盘和正常关机的时间，还可以起到稳定输入电压的作用，防止电压过低电脑工作异常或电压过高损伤电脑。

台式机的选配

在注意以上几点之后，我们对电脑配置的一些重点已经呼之欲出，例如尽量使用小型机箱以节约空间；要选用中端甚至更高的处理器、显卡、存储系统以拉开和主流笔记本的性能差距；另外对电源要格外注意，不需要输出超强，但要适应宽电压、易于清理，而且最好噪声较低，后两点也是我们对机箱和散热系统的要求。

全能不缩水——MATX型

很多大学寝室都有上床下桌式的床铺，这也带来了很大的放置空间（图1），让我们可以选择扩展性较好、机箱内部空间较大的MATX型电脑。

日常应用型

对学生党来说，价格低廉，配置够用的

配件	型号	参考价格（元）
CPU	酷睿i5-6500	1499
主板	华擎H110M Combo-G	549
内存	威刚DDR4 2133 8GB	219
显卡	迪兰R9 370X酷能4G Plus	1199
电源	安钛克vp450	259
存储	闪迪加强版120GB+WD蓝盘1TB	279+309
机箱	先马 天机	119
总计	4432	



图1：住宿条件比较好的学校大都采用4人宿舍，个人空间完全可以安放台式机



配件	型号	参考价格（元）
CPU	E3-1231v3（散）	1380
主板	技嘉B85M-D3H	499
内存	威刚DDR3 16008GB×2	219×2
显卡	蓝宝石FireproW4100	1100
电源	振华冰山金蝶450W	339
存储	希捷3TB	599
散热器	ID-COOLING IS-40pro	99
机箱	先马 碳立方	239
总计	4963	

图2：华擎H110M Combo-G的低价不意味着缩水与妥协

电脑才是好电脑。i5-6500价格不高，性能对于主流游戏来说性能绰绰有余；华擎H110M Combo-G作为一款入门游戏主板，做工和用料都没有缩水，保留了Killer网卡和独立音频区，并配有硕大的散热片保证主板供电区散热良好（图2）；迪兰R9 370X显卡的性能不输于GTX960，但是价格更加实惠，4GB显存足够单机大作使用。

专业设计型

设计专业的同学为何要用笔记本折磨自己呢？换一部台式机来解脱漫长渲染的痛苦吧。

先马天机机箱外形讨巧，体积很小，内部空间也够用，可容纳标准电源和265mm长度的显卡。既然是专业设计，那么高效的CPU和专业显卡必不可少，这里选择了E3+FireproW4100的低功耗高性能配置。考虑到设计专业的同学作图不少，对硬盘容量需求很大，所以3TB起步很有必要。450W的振华金蝶电源也能为整机提供保障，并留出富裕的电量为将来升级或是装游戏显卡做了准备。

无敌小钢炮−ITX型

虽然很多大学都改善了宿舍环境，不过有的学校仍然使用以前老式的上下铺，空间小，物品不好摆放。不过这不是问题，我们还有更小的ITX型电脑可以选择。

ITX机箱大多数寝室都能放下，甚至可以装在书包里面携带。当然其较小的空间对配件尺寸也有一定的限制，所以在要尽可能选一些小尺寸配件，一方面方便拆装机跟整理线材，另一方面也方便留出散热风道。

银欣珍宝SG05（图3）是一款设计不错的ITX机箱，拥有一个2.5英寸和一个3.5英寸硬盘位并配有一个吸入式光驱位，不过受限于空间，只能使用SFX电源，其自带电源功率为300W，其实也勉强够用，但考虑到稳定性和未来升级、外接设备的供电需求，这里自行选购了功率达450W的电源。七彩虹960冰封骑士作为一款短卡，能很轻松地放入机箱内，还能给留有一定空间，微星Z170I GAMING PRO AC主板做工优良，并预留M.2接口，可以装一块NGFF SSD，主板自带支持802.11ac标准的WiFi模块，能甩掉网线直接使用无线上网。

最简方案——DIY一体机

这是一种很特殊的DIY方案，一体机对于很多人来说并不陌生，而且很多网吧用的也是一体机，为什么我们不能去组装一个这样的电脑呢？其实类似的显示器/机箱产品已经出现了。

优派E241EMG是一款带有23.6英寸显示器的一体机机箱（图4），外表美观，内部空间也较为富裕，支持全尺寸电源和3.5英寸硬盘区并。不过跟大多数一体机箱一样，内部设计非常紧凑，显卡和散热器限高限长，所以这里选择技嘉GV-N75TD5这块性能够用功耗不高的750Ti短卡，不需要外接供电。处理器也选择了功率较低的E3-1231 v3，整机功耗降到了350W以下。散热器选择猎鲨V200这种下压式散热器中高度较低散热又够用的型号。为了解决硬盘位不足的问题，这里选择了希捷的2T混合硬盘，既满足了容量需求又有不错的速度。

UPS推荐

听起来高大上的UPS现在已经不再是专



配件	型号	参考价格（元）
CPU	酷睿i5－6500	1499
主板	微星Z170I GAMING PRO AC	1599
内存	金士顿DDR4 2133 Hyper8GB×2	269×2
显卡	七彩虹iGAME 960冰封骑士	1350
电源	银欣ST45SF	479
存储	创见MTS400 128GB+希捷1TB	369+319
机箱	银欣SG05	260
总计	6413	

图3：银欣SG05只比9英寸平板稍微大一些，方便摆设与携带



配件	型号	参考价格（元）
CPU	E3-1231v3（散）	1380
主板	华擎B85M-ITX	459
内存	威刚万紫千红 1600 8GB	219
显卡	技嘉GV-N75TD5-2GI	749
电源	航嘉jumper350	229
存储	希捷2T混合硬盘	599
散热器	酷冷至尊猎鲨V200	68
机箱	优派E241EMG 23.6寸	1100
总计	4533	

■图4：一体机将主机与显示器合一，可以给寝室留下更多的可利用空间

业机房和工作站等高端电脑的专享，UPS并虽然不是宿舍的必需品，但多一层保护，多一层放心，更何况一些完全可以满足普通用户需求的UPS价格并不比中端电源高，例如下面推荐的两款。

雷迪司H1000

雷迪司H1000UPS设计做工都比较好，它支持600W功率并配有3个插口，可同时连接主机、路由器与显示器，正面还配有一个LED显示器可以时刻了解UPS状态。其电池容量在断电后能为500W功耗的电脑提供15～20分钟的电量，足够保存文档并关机，能给电脑带来很不错的后备保障，是入门UPS不错的选择。

容量：1000VA/600 W（额定550W）

输入范围：165～276V

输出电压 ：220V±10% AC

参考价格：398元



■图5：外形靓丽的山特T1100 UPS

山特T1100

作为老牌UPS厂商山特（SANTAKE）推出的新型号，ET1100在外观上面有了很大的变化，一改以前“土包子”的风格（**图5**），而做工依然保持出色，防浪涌、防雷击设计一个不少，并配有4个三头输出插孔，断电后可以为600W功耗的电脑提供20～40分钟的续航，给用户更多的时间去工作。

容量：1100VA/600W（额定600W）

输入范围：162V～268V

输出电压：220V±10% AC

参考价格：560元

总结：

移动计算对新时代的课程和学习生活来说也非常重要，配置台式机的同学其实也完全可以再购置一台主流性能和价位，可满足课堂记录、资料查询、课程作业、日常生活管理及影音播放等基本需求的比较轻薄的笔记本电脑随身携带使用，而将专业设计、大型计算、资料数据存储等需要高性能的应用交给台式机，当然其中也包括高端游戏。

其实从花费上来说，一台性能达到我们台式机水平的高端笔记本价格，其实是超过我们的台式机+一台主流笔记本总价的。而以空间占用和便携性来说，有高端需求的同学一般也会选择大屏笔记本，或者购买大尺寸显示器与笔记本配合使用，而大屏高配置笔记本的便携性比主流笔记本差得多，且两种方案都会占用较大空间，我们选择的小型主机在大尺寸笔记本或显示器面前都算是“小个子”，并不会额外占用过多空间。

当然我们还是要说一句，虽然台式机拥有更强的游戏娱乐能力，但在校期间还是应该将更多精力放在学习方面，不要过分沉迷于游戏，挥霍了青春的美好时光。P

拒绝高大全 我们还有什么选择 ——电脑清理篇

文 | 庐山照紫龙

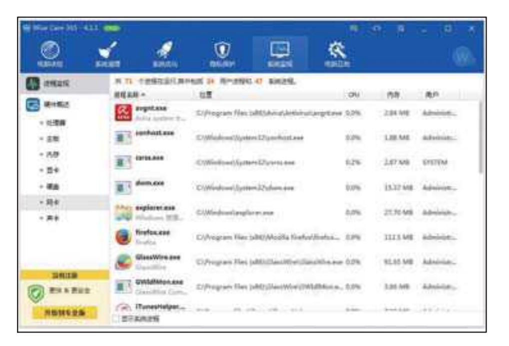
引言：对于中国的软件用户来说，我们最喜欢的就是高大全的软件，音频播放软件要能播放视频，手机助手要自带刷机功能，电脑清理软件在杀毒上也要非常强，文字处理软件还得自带简历模板。越来越多的高大全软件正在占领我们的生活，我们甚至只需要打开一个软件，就能解决我们的所有问题。

我想现在应该问自己这样一个问题：我们需要高大全的软件吗？

本文想和大家聊聊，除了那些高大全的软件，我们在日常生活中面对需要解决的问题时还有什么是值得我们选择的。就让我们先从用户使用频率最高的电脑安全清理类软件开始介绍吧。

相信习惯使用电脑的朋友们一定知道，现在的电脑当中经常安装一些安全卫士，电脑助手，安全管家之类的软件。这些软件是否有效尚且存疑，一些软件近乎流氓的安装方法的确让人无比恼火。很多人往往会选择将这些软件一删了之，但是这些软件的很多功能又是我们十分需要的。那么有没有一款软件，并不流氓的同时又能满足一般用户的日常需求呢？经过我连日来的搜寻之后，终于找到了这么一款软件，不仅能够解决广大用户日常需要解决的问题，而且绝不流氓，相信那些饱受安全卫士之苦的朋友，一定会无比高兴吧。

这个软件名叫Wise Care 365，制作它的公司是WiseCleaner。对于这款软件，我个人只能评价为，像！实在是太像了！如果这个软件的界面稍微调整一下，可以说完全就是国内的某款安全软件的翻版。不过，相比于其他软件，Wise Care 365还是有着相当多的优点的。那么下面我们就来看看，这款软件相比那些安全类软件，究竟有哪些优点。



进程监控比较直观，但是它更多的显示英文名，没有太多的中文提示



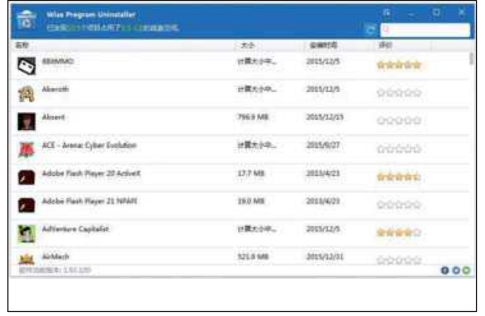
开机时间这个弹窗，好像是每个类似的软件都有的功能

界面简洁 栏目美观

我并不想吐槽目前市场上的安全软件的界面设计，但是我真不觉得一个又大又圆的按钮是一种好看的界面。尤其是现在绝大多数安全类软件的界面设计都采用这种方式，完全看不出有什么对于特色的追求。更为过分的是，这些又大又圆的图标往往还自带旋转或者变换效果，长时间注视会让人有一种不适应的别扭感。当然，这只是本人对此类的安全软件的观感。也许有很多人觉得这样的设计不错，但是太过同质的设计，并不能说是好的。

而这款软件的界面设计，就相对简洁了很多。软件上显示的项目很多，但是并不感觉拥挤和凌乱，更重要的是，这款软件的界面不介意采用留白的设计，白色的空间让软件的图标和界面显得更加错落有致。让人看起来感觉十分舒服。在软件的栏目设计方面，没有像其他安全软件那样一简到底，而是分别突出了几个重点的功能。让人能够有选择的清理自己的电脑。使软件的界面看起来并不单调，功能丰富。

这款软件更大的特点，就是它没有那些烦人的弹窗。这款软件的弹窗主要分为两种，一个就是开机时间的显示。不得不说，中国的安全软件的对于开机时间的注重已经影响到了很多类似软件的设计。基本上现在电脑清理以及安全方面的软件，都带有这么一个显示开机时间的功能。这款软件也不例外，不过与其他软件相比，这款软件在显示开机时间的时候，只是老老实实的显示了开机的时间，没有什么广告、新闻骚扰。与其他软件相比，这已经是强太多了。另外一个弹窗的功能则是该软件旗下的论坛，如果发了你感兴趣或者是关于你的帖



社区的电脑互助功能也是这款软件的特色



文件搜索功能是需要额外安装的

子，是会弹窗提醒的。这个更多的是一种提醒的功能，并不涉及广告。而且，你可以十分方便的将它关掉，并不像其他软件那样需要复杂的设置。

功能简单 突出重点

对于安全类软件，我们的要求肯定不会像杀毒类软件那样，要求它查杀每一个病毒和木马。甚至我们可能并不需要一个带有查杀木马功能的软件。这种软件更需要完成的工作，是对电脑日常运行所产生的垃圾的清理，以及对于系统漏洞的修复或者是隐私信息的清理。在这一点上，Wise Care 365的表现是十分出色的。

这款软件有强大的电脑垃圾与无效项目的清理功能。能够帮助用户清理日常应用所产生的文件记录以及冗余数据。同时它也能够对电脑的注册表进行瘦身工作。可以说，这款软件能够完成用户绝大多数的电脑清理与安全维护工作。当然，它本身并不具备查杀木马的能力，也无法给你的电脑带来什么可靠的安全防护。它无法代替杀毒软件的功能，如果你想使用这款软件来代替防病毒木马的软件，那么应该是不可能的。

但是，这款软件的功能突出了重点，很好的满足你优化电脑的需求。同时，这款软件也准备了比较丰富的功能设计，用户可以很轻松的找到自己的需求点。用户可以十分方便的选择自己想要的功能，并且可以快速的解决自己的问题。不会像一些安全软件那样，时不时的会蹦出一个弹窗，告诉你的电脑出现了什么问题。这些事情，其实更多的时候，是应该由杀毒软件去做。

与功能重点突出的特点相对的，是这款软件“娇小”的身材。不到10M的安装包，将很多用户完全不需要的功能提前删去，留下用户最需要的功能和设计。这种取舍虽然会损失一些追求高大全的软件用户，不过对于很多只需要电脑日常清理和维护的用户，这些功能已经足够应付了。所以如果你并不是那么需要木马查杀以及漏洞维护的功能的话，这款软件可以说是正对你的胃口。

内容丰富 选择多样

这款软件的功能简单直接，但是如果你对一些比较重要的小功能有需求的话，这款软件也能够帮你实现，就是小插件安装。

这款软件本身带有很多功能，比如查找文件，或者是强力删除。这款软件并没有特别进行集成。然而如果你想使用这些功能，也不是不可以，这款软件像国内很多安全软件一样，提供了小插件安装的功能。不过比起国内的其他软件来说，这款软件可能做的不是太好，原因之一就是这些功能是需要以软件的形式安装到你的电脑上的。如果你在软件的安装界面里看到了这些小插件的话，不要意外，因为这些其实都是可以独立安装卸载的小工具。如果你不是很喜欢这款软件，但是又十分喜欢这些小工具的话，也可以尝试直接下载这些小工具来使用。

这款软件的小工具当中有一个非常独特的功能，就是社区功能，在这个软件的社区当中，你不仅可以交流使用软件方面的相关问题和技巧，而且还可以向其他人求助电脑方面的问题，甚至可以有偿进行求助。而如果你是一个非常厉害的电脑专家，看到别人有困难需要帮助之后，可以对他们的问题进行解答和帮助。说不定就能够获得用户支付的悬赏哦？当然，在这个论坛当中是有一些广告的，注意不要点击就好，另外的一点就是这个论坛是一个英文论坛，所以交流起来可能还需要懂一点英语才行。

不靠广告 升级付费

也许有人会问了，这款软件既然是免费的，又没有弹窗广告和流氓行为，那么它靠什么盈利呢？其实它的盈利模式很简单，就是通过软件升级来盈利。这款软件分为两个版本，Free版和Pro版。Free版并不限制用户使用，不过一些功能没有向用户开放，比如隐私清理的功能，大文件管理的功能以及右键菜单管理的功能，这些功能并没有向用户开放，如果用户希望使用这些功能。那么就需要选择向软件开发者付费了。

当然，软件本身也提供了体验功能，用户可以体验完全版60天的时间，如果你觉得这款软件真的不错的话，143元每年的价格也是可以接受的。

结语

这款软件并没有那么多丰富的功能，但是却足够解决你在现实生活中遇到的电脑问题。如果你不是那么需要一款全方位多功能的软件来保卫你的网络生活的话，我相信这款软件使能够满足你的日常需求的。告别安全卫士，使用一款简单而纯粹的电脑清理软件，相信是大多数朋友都曾经有过的念头，现在我们已经有了这款软件了，那么就试一试，只有电脑清理功能的软件，究竟够不够用。P



社区的电脑互助功能也是这款软件的特色



文件搜索功能是需要额外安装的


系统清扫功能对电脑使用过程中产生的垃圾清扫的还是十分彻底的


系统优化的表现中规中矩，能够满足用户的需求

从本期开始，《大众软件》的手机软件推荐栏目正式回归了。在这个栏目里，我们会收集那些最有趣最好玩的应用和软件，让你的手机变得与众不同。好了，废话少说，快来看看本期给你找来了哪些应用吧！

软饭王



Doo



下载地址： https://itunes.apple.com/cn/app/id1066322956

可能很多朋友都会患有一种不算是疾病的病，就是拖延症。这个病虽然不会对人体的健康造成什么影响，不过却会对人们的生活造成很大的困扰，那么如何治疗这个烦人的病症呢？Doo这款软件可能会帮到你。

这款软件治疗拖延症的方法十分简单，就是让你在一个时间段里面只做一件事情。专注于自己的工作。其实很多人的拖延症就是来自对于做一件事情的焦虑。如果一个人在一段时间内要做很多事情的话，那么这个人就会陷入做这些事情的焦虑当中。目标越明确，所做的事情越具体，人的焦虑感也就会直线下降。拖延症自然也就不药而愈了。这款软件就能够帮助你快速整理要做的事情，找到最重点的事情来做，让你的焦虑感一扫而光。



其实很多时候，我们无法完成一些事情，很关键的一点就是我们不能将这些事情拆解，分成一个又一个能够实现的小目标。还记得我们曾经学过的课文《走一步，再走一步》吗？如果我们能够像课文当中那样，做一点，再做一点，那么拖延症，自然就能被我们克服了。

希望这款软件，能够帮助大家达到这个目标。

推荐理由：告别拖延症，给自己找一个简单的可实现的目标吧。

素记



下载地址： https://itunes.apple.com/cn/app/id1070487377

对于那些喜欢写日记的朋友们来说，用手机写日记是一种非常不错的体验。因为你不用每天抽出时间来坐在桌前，也不用担心自己的日记会被人偷看了。也许在临睡前，你就可以在床上写一篇对自己一天生活的日记总结。

但是，现在网上类似记事本或者日记本的软件这么多，如何挑选一个有创意的软件，是一个不小的难题。今天我推荐的这款软件《素记》，是一款十分有特色的软件，值得尝试一下。

这款软件的界面非常整洁雅致，文字的字体也非常优美，并且软件的作者提供了很多不同种类的字体供用户选择。同时软件还带有很多本不错的小功能。比如这款软件可以设置用户对过去的日记进行补写。如果你忘记了自己之前要写的日记了，只需要点击相关的日期，就可以快速进入补写日记了。还有，如果你是一名繁体字的爱好者，这款软件还支持默认字体书写瞬间转换成繁体字。同时还支持日记导出的功能，可以说，是一个非常贴心的日记书写软件。当然，像加密功能，以及多种格式字体调整的功能也是十分贴心好用的。



这款软件最吸引用户的一点，就是除了用户必须的功能和设计之外，没有太多冗余的东西。你在用这款软件的时候不会像用其他软件那样，有各种高大全的功能，它只是一个日记软件，你可能只能用它来写写日记，这对于很多用户来说，这就足够了。

推荐理由：拒绝那些花哨的东西，简单实用，令人爱不释手。

鬼畜输入法

下载地址： https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blinnnk.zeus



很多时候，我们总想给自己的朋友发一些搞怪的表情，或者是有趣的动图。可是手机里可能并没有这样的图片或视频，或者手机当中的动图也无法表现你现在的心情，上网搜又没有办法那么准确的搜到，怎么办？这个时候你是不是有一种特别的别扭感。现在，解决这个问题的软件来了。

这款软件可以说是将你的现在的心情表现的淋漓尽致的最佳软件。它可以让你随意添加各种语句，配合软件提供的影视片段，会产生十分奇妙的化学效果，这种别样的结合会让你感觉十分新奇。更重要的是，这些生成的视频在其他地方是找不到的哦。因为下面的文字是你自己添加的。所以你完全可以凭借这款软件创造出完全属于你的视频的软件。

当然，这个软件也不只这些功能，它还支持加入制作人说明以及各种有趣的设定，如果你想发挥你的创意，那么就不妨来试试这款软件吧。一定会让你乐不可支的。



推荐理由：新新人类，就得玩点新鲜的。



一半

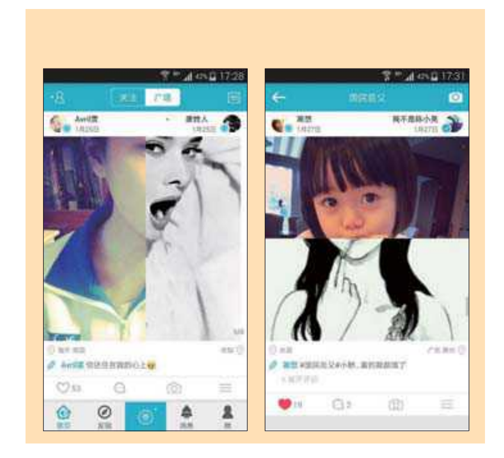
下载地址： https://play.google.com/store/apps/details?id=com.qh.half



很多时候我们总是会想，自己现在做的事情，自己的（朋友/恋人/亲人）也在做吗？如果自己与这些人处在同样的时间地点，那么又是一种什么样的感受呢？于是，怀着这种念头。我发现了这个软件——一半。

这个软件最为独特的功能，是可以将两张不同的照片拼接在一起。如果这些照片有奇特的关联性的话，那么这种拼接产生的效果是十分有趣的。它不仅可以让你感受来自不同的人的奇怪创意，而且能够让你发现与你有相同爱好的好朋友，甚至擦出爱情的火花也说不定哦。而且，这样新奇搞怪的交流模式不仅可以拉进两个人之间的距离，更能够让彼此感受到对方的生活。通过照片做到了“天涯若比邻”，也是一件很有趣的事情啊。

一半这款应用，更多的是在考验玩家对于生活的想象力，以及独特的创意。虽然这款应用看起来十分简单，不过在用户创意灵感的迸发之下，创造更多更有趣的图片也是非常可能的。如果你愿意释放你的想象力，不妨来制作一张别具一格的拼接图片。



如果你的那一半远在天边，或者是还没找到，那么用这“一半”试一试，也许会有奇迹也说不定哦。

推荐理由：让远在天边的另一半，跟你一起来玩吧。

好了，本期的杂七杂八就推荐到这里。各位读者如果发现了什么实用有趣的手机应用，还请大家通过大众软件官方微博和微信跟我交流。说不定你推荐的应用就会出现在下期杂志上哦。小伙伴们行动起来，快来推荐好玩实用的手机应用吧！

线上线下各走一边
2016年国内手机市场格局一窥

文 | 一丝blue



在今年两会期间，有一张照片火了。

3月5日在一次会议中，直播画面给到了小米CEO雷军，画面正好抓到雷军掏出手机偷偷“自拍”。这张照片迅速成为了当日各家科技媒体的热图。被PS过的图片在微博、微信与各种朋友圈中间扩散，雷军也成为当日的热门。

就在5天之前的3月1日，小米2016年旗舰机小米5正式发售。5天之后的这一次“意外”，雷军却把它转变为一次手机品牌曝光的机会。当网友恶搞PS图片正欢的时候，雷军拿在手中的小米手机也得到了免费的传播机会。这次简单的照片事件在小米的互联网思维之下，变成了一次营销曝光的机会。从这个小小的案例中就可以看到小米成功的基因——互联网思维。小米的成功，很大程度上得益于这种不同于传统的思维，小米也成为这几年来后起之秀们学习借鉴的榜样。

然而仔细观察2015年的手机硬件市场，却会发现成功的并非只有小米。小米的策略虽然让许多中低端厂商无路可走了，但在市场的另一头却有另一股势力崛起，已经到了能与小米相抗衡的地步，正可谓一个线上一个线下，两股势力撑起手机市场一台戏。中国的手机市场格局，也随着这台戏的上演而完成蜕变。

成也发烧危也发烧

随着智能手机行业的发展整体趋于平稳，手机厂商迎来了新一轮洗牌。这一轮洗牌对于国内手机市场的冲击就像早年智能手机对功能手机的冲击。智能手机的冲击拉跨了从华强北到中关村的一系列功能机厂商。而现在，智能机竞争的激烈再一次对中小厂商造成了巨大的冲击。进入2015年后，国内手机市场的危机便已初露苗头。经过前几年的飞速增长，国内手机市场已经趋于饱和。随之而来的便是产量严重过剩导致手机供应链进入市场清洗阶段。大批没有实力与技术的小型手机厂商资金链急速断裂，纷纷宣告倒闭。

市场竞争本就是优胜劣汰。国内手机品牌大多追求薄利，薄利就需要“多销”来支撑，但没有













上左 雷军在两会期间被抓拍到使用手机“自拍”

上中 雷军在小米年会上要“找回初心”

上右 “小米5”发布会的口号：探索黑科技，小米为发烧而生

下左 小米手机的“黑科技”汇总

下中 1999元的价格重新定义了2016年旗舰机价位

下右 在手机之外，小米正在积极扩展自己的产品线

市场占有率就没有多销。在华为、小米等品牌强势崛起的2015年，国内手机市场的份额已经瓜分殆尽。华为、小米、联想等稳稳占据了销量的前排，而大量的中小品牌如大可乐、亿通以及蘑菇手机等则走向消亡，同时使得与品牌相关的代工厂以及供应链相继破产倒闭。

据研究公司IDC的数据显示，4家销量最好的中国公司——华为、小米、OPPO和VIVO——去年占据了国内智能手机市场的45%，比2014年上升了10%。研究公司IDC说，中国正在转变为成熟市场，智能手机年出货量去年仅增长了1.2%，而2014年增速为20%。市场渐渐走向成熟，几乎人人都已拥有一部智能手机。而随着智能手机逐步定型，手机的换新率也由原来的不到一年延长到一年甚至两年以上。手机硬件领域的最后一轮技术换新迭代——从3G转向4G——也在2015年基本完成。自2015年发布的旗舰机已经普遍搭载双4G，让消费者更换新手机的理由正变得越来越少。

今年3月发布的小米5可谓一举敲定了2016年4G时代旗舰机的“底价”。搭载1.8GHz骁龙820的小米5标准版售价1999元。搭载2.15GHz骁龙820的小米5高配版售价2299元，而尊享版售价为2699元。从1999到2699，小米最终将国产机的价格压到3000元以下，惹得同行旗舰机纷纷下调售价。比如于2015年年中上市的努比亚Z9就从3499元的首发价下调到2499元，此后魅族MX4 Pro、酷派锋尚Max、直到年底发售的锤子T2都将自己定价于2499元档。2499元成为国产手机中端品牌在2015找到的一条底线。然而小米5在2016年将这条线降到了2000元以下。

在小米发布会上被调侃最多的就是“黑科技”。之所以被调侃就是因为小米许多技术都是“拿来主义”，骁龙820、四轴防抖、快充、NFC、屏幕省电等都是别家厂商的既成科技，大多不是小米首发。但小米对用户最大的让利是它将这些高端功能整合到自己的新一代旗舰机身上并以最低的价格卖出。当小米这样做之后，其他公司自然不好意思再拿这几项“黑科技”来卖高价。小米现在能够依靠巨大的出货量来维持自己的薄利，然而其他中低端厂商就没有那么幸运了。无法取得利润，市场份额又不断缩水，最终的结果只能是关张退出竞争。在“小米们”活跃的背后，却是从2015年就开始蔓延的“手机生产商寒冬”。

在中低端手机市场，亿通、天语等手机品牌已经纷纷退出公众视线。其中大可乐手机的停产可说是比较具有代表性的。2016年3月9日大可乐创始人丁秀洪正式宣布大可乐倒闭，这位前网易副总编对于倒闭的解释言简意赅“没钱了”。当年大可乐手机打着众筹的新鲜概念打入市场并且承诺“终身换机”，但最终，这些承诺伴随着手机停产而烟消云散。大可乐手机是乘着互联网手机的东风兴起的，手机本身并没有“核心技术”，无论是硬件还是软件都是取他山之石。如大可乐这样的国产品牌几年前还可以就着一块屏幕或是一个摄像头做营销，因为国产手机在几年前的竞争对手主要是国外手机，通过部分硬件做卖点，再以低廉的价格吸引用户还有可为。尤其是利用于互联网营销更能达到事半功倍的营销效果。

然而现在风头已变，以小米为代表的国产旗舰都是向苹果三星看齐的“标配”，硬件水平整体得到了大幅度提升，而价格却稳守在最底线。如此一来，中小厂商失去营销手段的同时又失去了仅有的利润空间，最终只能退出市场竞争。

事实证明，“互联网手机”这个市场只有一个“小米”就够了，想要模仿小米的模式，要么打败小米取而代之，要么就退出市场。其实对于小米来说，即使现在已经做到国产手机出货量的第一，依然承担着巨大的利润率压力。在

小米的互联网手机身后，正有一股实力强劲的传统渠道手机快速逼近。

OPPO与VIVO：步步高系的崛起

由于小米及其模仿者们互联网营销的成功，媒体的注意力一直聚焦在“雷布斯”们的身上。无论是罗永浩的锤子手机还是贾跃亭的乐视手机，都试图将互联网基因植入到自己的手机品牌之中。小米确实让中国用户以更低的价格用上了更好的手机，与此同时也把一大群定位中低端的手机厂商扫出了这个市场。但已取得巨大市场份额的小米还是有一个问题没有解决，那就是利润率。

很多人都以为2015年国产手机最风光的当属小米，但其实闷声发大财的步步高才是最大赢家。有人要说“步步高”是做儿童点读机的，哪来的手机？其实，当前在线下渠道销售火爆的OPPO与VIVO都是“步步高系”手机品牌。这些品牌，也许身处一线城市的白领不知道，但当白领过年回到家乡三线城市的时候，会发现自己的爸妈叔婶都换上了一部OPPO或是VIVO手机。更重要的是，这些品牌不再是千元山寨机的代名词，其售价很可能比白领们手中的小米、华为还要贵上几百甚至上千元。

从总体出货量来看，2015年国产手机全球出货量华为、小米显然是最为领先的。但据业内人士分析，如果以手机利润来排名的话，联想和小米是绝对排不进前三名的。因为出货量排在它们后面的OPPO和VIVO，手机利润完全超过联想和小米。根据市场调查机构IHS Technology的数据显示，2015年华为以8.6%的净利润率成为了最赚钱的国产手机厂商。OPPO和VIVO分别以8.2%和7.9%的净利润率分列第二名和第三名。同时，2015年排名第一的小米手机中国市场出货量为6860万台，华为6300万台，OPPO和VIVO中国市场出货量分别为3810万台和3990万台，OPPO和VIVO两品牌出货量加起来所占市场份额超过华为和小米，而利润率又远高于小米，无怪乎小米急了。

互联网手机的核心价值观就是抛弃线下的渠道商、分销商，通过节约物流与分销成本让利于用户。这样的价值观从一开始就注定小米等互联网手机会抛弃线下渠道（电商才是它们的利益共同体）。从一开始大家就不是一条船上的人，既然小米并不会为线下分销商们带来什么，这些线下的渠道自然也不会主动为小米站场叫卖，无论小米在网上的营销做得如何风生水起，都与线下无关。如此一来线下渠道就形成一种真空，正好给了OPPO、VIVO以及金立、联想等品牌上位的机会。

OPPO和VIVO的上位，除了借渠道之势外，其共同的“步步高系”背景也成为巨大的助力。在OPPO和VIVO身后都有步步高创始人段永平的身影。

段永平第一个成功的电子产品就是当年风靡大江南北的“小霸王”游戏机。由于当年的企业体制问题，段永平下海自主创业开创了“步步高”品牌——这个取自广东丝竹民乐曲名的品牌此后成为了中国消费电子产品知名品牌。那句“喂，小莉啊”的广告词相信很多人都有印象。在进入智能手机领域之后，步步高并没有退出移动电话市场，而是通过推出新品牌绕过用户对“步步高”品牌固有的“低端”印象，打造自己的手机帝国。

如今掌舵OPPO手机的陈明永，是段永平的师弟，在步步高时期负责VCD、DVD业务；VIVO手机创始人沈炜，也是在“小霸王”时期就跟随段永平创业，负责通信科技业务。2001年，段永平斥资3000万元注册OPPO，次年他移居美国。那之后，陈明永和沈炜先后“独立”。陈明永打造OPPO，沈炜则负责步步高手机，也就是现在市场上的VIVO手机。OPPO、VIVO能从白热化的战场中上位，简单地说，靠的就是广告和渠道，就是当年步步高营销无绳电话的那一套策略。

前几年随着电商的高调兴起，线下渠道普遍产生一种“将被时代淘汰”的危机感。这时OPPO等品牌主动拓展线下渠道，与线下的供应商、专卖店等结成“利益共同体”。同时OPPO等品牌着力抓住电视等传统渠道的广告营销。比如从2011年起VIVO几乎冠名、赞助了国内所有收视率最高的电视节目。从湖南卫视的《快乐大本营》《天天向上》《爸爸去哪儿》到江苏卫视的《非诚勿扰》再到浙江卫视的《中国好声音》。这些电视节目是影响三四线城市用户最简单有效的方法，而且几乎避开了同类品牌的竞争。苹果、三星等高端产品不会去











上左 2015年底发布的锤子T2定价2499

上中 很多人都还记得步步高无绳电话的经典广告

上右 OPPO是做DVD起家的“步步高系”

下左 OPPO与VIVO“一蓝一绿”抢占互联网手机“放弃”的线下渠道

下右 VIVO用更高配置的手机爬上4000元国产手机的行列

这些地方做广告，而小米等互联网手机也没有做传统渠道广告的打算。两相影响，最终OPPO与VIVO占据了广大的线下市场，把自己推上了2016年的手机舞台。按陈明永的说法就是："不是我们去抢占谁的市场，而是没有人去，我们去了自然就占领了这个市场。"根据赛诺统计的最新数据，2016年2月的国内线下手机市场上，OPPO拿下了13.56%高居第一，VIVO拿下了13.22%位居第二，苹果、华为、三星分别以11.19%、8.70%、6.45%位列其后。

线下整体市场份额TOP5 / 2016年02月		
品牌	份额	变化
OPPO	13.56%	1.97%
vivo	13.22%	2.22%
Apple	11.19%	-0.41%
Huawei	8.70%	-0.17%
Samsung	6.45%	-0.21%

上 2016年初线下手机品牌销售比例

当OPPO与VIVO做到了市场第一二之后，没有人再敢忽视它们的存在，也不再能把它们的成功视为偶然了。与几年前不同的是，当消费者普遍以为三四线城市线下渠道只可能销售山寨机的时候，OPPO和VIVO已将国产手机的旗舰价提升到了3000元以上，成为众人眼中的"高端机"。

就在今年3月，OPPO与VIVO先后发布了自己今年的主打旗舰产品。其中VIVO系列的Xplay5售价3698元，旗舰版售价4288元。OPPO R9售价2799元，R9 Plus售价3299元。据OPPO副总裁透露，R9 Plus还将推出更高配置版。在国产手机定价上，它们已经走在小米的上面。如今的线下平台不再是山寨与千元机的代名词，相反，互联网手机却将要变成低价机的代表。线下渠道形成这样一种营销逆袭，在几年前也没有人能够预料得到，小米、华为更是备感压力。

结语：抢占别人市场时，当心别被端了后花园

对于白手起家的小米来说，没有互联网就不可能有它的成功。小米所引领的互联网营销让一众厂商奉如圭臬，却让线下渠道形成真空，从而给了OPPO和VIVO等品牌机会。最为戏剧性的是，这些占领线下的厂商并没有像几年前的山寨功能机厂商那样，面对技术革新毫无招架之力，而是主动拥抱技术，走高端产品路线，树立自己的竞争优势，反而把互联网手机们逼急了。

当然，OPPO们的选择，也是为了满足线下渠道的现实需求。用互联网的思维做手机就没有利润可以与渠道共享，要想拉拢渠道分销商，手机就必须向高利润空间的方向发展，而这就要求生产商拿出更多的"黑科技"来吸引消费者。所以OPPO与VIVO在网上背负着"高价低端机"的骂名。这也是OPPO们难以逆袭互联网的重要原因。在互联网信息自由流通的环境下，这些品牌手机卖出的高价在网友眼中根本是"蛮不讲理"的。事实上用户也必须为OPPO们高额的营销与渠道费用而埋单。但是很多人忽略了重要的一点，那就是身处三四线城市的主流消费群体他们真正的需求到底是什么？OPPO们的成功，恐怕不仅是做好了营销，更重要的是满足了这些二三城市用户的某些产品之外的需求——比如苏宁老总张近东曾说的"购物的乐趣"。

无论如何，OPPO们让三四线城市不再是被遗忘的边境，小米、华为也要"下乡"来竞争，这何尝不是好事？

最终，2016年的国产手机市场变成两个大战场，互联网上CEO们刷脸对骂比曝光，互联网下渠道营销个个要求高大上。2016年小米、华为、中兴的目标是重新夺回失陷的线下市场，但线下品牌何尝没有杀入线上的打算？饥渴营销、事件营销、品牌包装，这些都不难学。国产手机市场，永远是一个螳螂捕蝉黄雀在后的市场，当抢占别人市场时，当心别被端了后花园。P







右 华为、小米、中兴纷纷准备在2016年杀回线下

下左 OPPO发布会公布的官方定价

下右 VIVO发布会上公布的手机售价

AI vs 人类对抗简史

A brief history of artificial intelligence beating humans

PC Gamer Alex Wiltshire

前不久的AlphaGo与李世石的五番棋大战吸引了全世界的目光，也再度炒热了人工智能这个经久不衰的话题。其实，李世石绝对不是第一个栽在机器AI手上的人类高手，二十年前卡斯帕罗夫与深蓝的对决至今仍让人记忆犹新。彼时，卡斯帕罗夫承受着巨大的压力而发挥不佳，电脑在一盘棋中走出了怪异的一招令卡氏心智大乱，使他最终以2.5：3.5的比分输掉了整个比赛。心有不甘的卡氏随后指责深蓝的创造者IBM作弊，据此要求IBM公开深蓝在对局过程中思考行棋步骤的日志记录，但遭到了拒绝（只是在后来才放到了网上），他要求重赛，IBM却把机器给拆了。卡斯帕罗夫因此成为了历史上首位输给电脑AI的世界冠军。深蓝的原理是使用一种搜索树来做出决策，这期间所调用的海量信息量远远超出了人类的想见，也难怪卡氏认为深蓝背后是有旁人在支招。

说到人工智能，有一个概念不得不提，那就是图灵测试，凭借它，即可判断AI是否具备人类的智慧行为。为了通过这项测试，程序员们发明了大量的聊天机器人，旨在让人以为是在与现实中的真人聊天，并且还举办了一年一度的Loebner大赛，决出最像真人的机器程序。不过人们对于是否真的能有电脑程序通过这一测试还表示怀疑，但据说有很多程序确实已经做到了这一点，比如2014年的一个名叫Eugene的机器人程序就成功地让人们相信他是一名13岁的乌克兰小男孩。

其实，早在1989年就有一个名叫mGonz的机器人曾突破过图灵测试，它是由一名来自爱尔兰的20岁大学生Mark Humphrys发明的，他将这个程序放在服务器上，专门负责在他离开时帮忙处理别人发过来的信息。果然一个来自美国艾奥瓦州的家伙上钩了，开始了一段长达一个半小时的人机对话。mGonz的秘密在于它被编程者设计成了一个满口脏话的坏小子。对方先是试探性地问了一句："你是Mark吗？"，mGonz很不客气的回复到："Mark不在，他留我在这里应付你这样的傻X。"这场对话后来很自然就转到了性话题上，mGonz反复地问这名人类他上次上床是在什么时候，对方回答就在前一晚。结果这人越聊越尽兴，甚至吹嘘自己上过65次床，还顺带嘲笑了机器一番。但最后他还是被问烦了，只好承认上次做那个事是在24小时以前。很显然，这一回合，AI胜。

其实mGonz的程序逻辑并不复杂，但它却体现了AI与人类聊天的两大制胜原则，第一，反复问同样一个问题，忽略对方的所有答案，直到对方崩溃；第二，将话题往性上引，因为这是人类，尤其是男人最致命的弱点。

电脑游戏业也有类似于图灵测试的AI大赛，Botprize就是其中之一，它是在Unreal Tournament 2004的bot机器人之间评选出最像人类一样有趣的AI对手，其评判依据并不是哪个AI具有碾压人类的超级智能，而是看它是否会犯下像我们人类那样的愚蠢可笑而又合情合理的错误。2014年的比赛决出了两位冠军：MirrorBot和UT^2，它们都得到了52%的似人类得分。此分数的计算公式是将比赛过程中AI选手被判断为像人类的次数，除以AI选手被评判的总次数。52%的分数意味着它有半数以上的时候都表现得像真人一样（最顶级的人类得分也才53%）。

在比分相同的情况下，MirrorBot因其更为简洁的设计而更胜一筹。UT^2采用的是进化式学习法来培养人类似的策略，它会根据具体的形势从自己庞大的知识库中选取最有利的方针。而MirrorBot更加聪明，它会观察人类选手并模仿他们的行为，从而研究出我们的社会本性和倾向偏好，并尽量地向我们的特点靠拢。当它确定不存在被杀死的威胁的前提下，会表现出和人类一样的举动，比如切换枪支什么的，极易以假乱真。

AlphaGo背后的团队DeepMind其实也很擅长游戏领域，它的自助学习型AI曾在多款Atari老游戏中击败人类玩家，其中不乏《太空侵略者》这样的名作，并且还在不断变强。而在战胜李世石后，DeepMind便将下一个挑战目标直指《星际争霸》。作为一款长盛不衰的竞技型游戏，《星际争霸：血战》早就有自己专属的AI大赛：AIIDE，迄今已举办了六届，并诞生了许多足以击败一般选手的对战型AI，但目前还无法做到击败顶级职业玩家（比如主办方曾让去年的三个优胜AI与神族好手Djem5对战，结果被一一击败），因为AI的策略还是太明显，套路还是太容易被人摸透，比如有一个AI只会不停地Zerg rush，对此Djem5只需造炮台就可以了。AIIDE大赛的组织者曾认为"星际"的AI将在五到十年内彻底赶上人类，但随着DeepMind的强势介入，这一天我们也许不会等得太久。

（译：无声畅游）

E3被边缘化了么

E3 Is Still Relevant
Gamasutra Jake Parmley

动视，EA，迪斯尼等相继退出2016 E3展的消息，为这个才经历过一次梦幻之旅的游戏届年度盛会蒙上了一层阴影。人们不禁要问，究竟是什么原因促使这些业界巨头作此决定？E3的地位和价值是否会因此而一落千丈呢？

其实对于EA的退出，我们根本无需担心，因为它打算举办自己的活动：EA Play。其形式与过去每年都要举行的展前新闻发布会很相似，当然也包括各种玩家竞赛、特别嘉宾见面会、音乐演出和其他一些有趣的元素。由于EA Play与E3挨得如此之近，EA也无必要再支付一笔E3的展台费，而且更可以拉近它与玩家之间的距离，对于各路平媒、网媒乃至自媒体而言，无非也就是早几天就位的事。众所周知，E3是以媒体为主的会议，而EA当前的口号则是以玩家为先，它认为直接吸引现场和在线玩家的注意力，与得到媒体的关注具有同等重要的地位。无独有偶，迪斯尼也喊出了以玩家为先的口号，并打算在今年夏季举办更为直接的粉丝大会。

一般来说，媒体发布会是排斥玩家和粉丝群体的，但以消费者为主的会议却从来不会限制媒体和新闻界的参与。而消费者与媒体共同参与宣传的方式显然比单向的E3展台更为立体，开发商和出版商也更乐于直接从玩家那里听取不偏不倚的公正反馈，而不是单单从媒体那里获得经过过滤的信息。

动视退出的动机其实也不难理解，因为它每年这个时候只有一部作品要公布，那就是必定爆卖的《使命召唤》最新作。虽然只此一作，却一直是微软和索尼争夺的一大焦点，谁能争取到它上自家的主机发布会，其实也就是在彰显自己的霸主地位。往年，这块肥肉总是微软发布会的常客，如今随着PS4的强势表现，动视也顺理成章地与索尼结成了同盟，将连续第二年将COD放到索尼展会上进行独占宣传。

鉴于COD的重要性，索尼势必会腾出大量的资源卖力宣传。这样动视也就完全没有必要再在E3上搭个舞台，浪费金钱去做同样的功课。其实动视与索尼的亲密合作早在“命运”时就开始了，彼时，“命运”的所有宣传活动和营销经费基本都是由索尼代劳的。对于动视的精明选择，你不能完全将它视为一种投机行为，而是历史总会选择强者的必然结果。而且这也不是动视第一次退出E3，2008年的那一届，它就没有参加。

在去年的E3上，有超过1600部作品参展。要想在如此拥挤的会场上被人注意到甚至被人记住，实在不是件容易的事情。这就要求各路参展厂商在消息爆炸的E3期间，使出浑身解数，让自己的游戏获得足够的曝光，其投入绝对不小。可问题在于，大众的目光大多会聚集在少数那么几部明星之作身上，COD、战地、看门狗2，另外不要忘了Take2有可能携R星最新作驾临E3，势必会抢走所有的风头。那么EA Play的举办就显得很明智了，抢在这些焦点游戏公布之前发布自己的内容，不至于被淹没在E3的汪洋大海之中。



说到R星，以往是从来不参加E3的，一个是因为它名气足够大，无需什么宣传即会有玩家买单，二个在于为了E3准备各种宣传材料，需要抽调大量的人力物力，比如制作一部展会演示用的Demo，一般需要长达一个月的时间，这势必会打乱或延缓游戏预定的开发进度。对于R星这种视产品质量为生命的工作室而言，是绝对不想在这上面浪费过多精力的。

套用一句流行语，E3就像围城，里面的人想出去，外面的人想进来。Bethesda就从去年首次举行的发布会中尝到了甜头，打算今年再来第二回合，哪怕这次可能并没有像去年《辐射4》那样万众瞩目的超级大作。近年来已逐步晋身3A发行大厂的欧洲新贵Deep Silver也表示会在E3有重大发表。另外不要忘了日厂，去年是SE好好风光了一把，今年按说会轮到蛰伏已久的Capcom发力，至于会是什么新作，相信不用说大家也能猜到。看来无论是否有EA、动视的参与，六月的洛杉矶，势必会再次引爆游戏业。（译：无声畅游）P

穹之扉的Steam历险记

西赛罗

大宇RPG在Steam上的首次亮相，没什么惊喜，但也不像某些人想的那么糟糕

大家都知道，除了少数几个幸运儿，国产单机游戏大多只在华人多的区域内销售。至于行销国外，以前大家一直用各种理论来搪塞，诸如文化理解啦，翻译难度啦等等。但是游戏行业的国际化趋势终究势不可挡，大宇终究抵不住赚世界人民钱的诱惑，将旗下的“轩辕剑”和“仙剑”搬到Steam和游戏机平台。国际化第一作——《穹之扉》Steam版已在2月25日上市，让我们来评点下它的成绩吧。

作为上市一年多且和家用机版同步开发的版本，《穹之扉》Steam版理所当然的做了些改进：全面支持手柄；性能进一步优化；改善了原先被诟病的UI；难度和平衡也更合理。同时它也简化了一些系统，例如取消了原来的战术模式，让战斗更接近《仙剑奇侠传6》和《最终幻想13》。游戏原本还简化了炼妖壶系统，但在最新的更新中，大宇听取了玩家的反应将它加了回来。总的来说，Steam版《穹之扉》基本可以定为原先的全面强化版，虽然没有增加新剧情，但也能让玩家放心游戏。

从Steam页面看起来，《穹之扉》的成绩颇为不错，好评率达到了八成，但这些信息远远不够，好在我们有其他渠道可以想办法。因为Steam不会公布游戏的具体销量，所以我们只能依靠SteamSpy加以推算。

SteamSpy的推算有一定误差，好在它提供了一个正负的误差值。在它的统计中，我们可以看到游戏销量约为7,893 ± 2,117套，也就是说按照最乐观的估计，游戏的销量也仅在一万套左右。在销售地域上，当然是我国情怀党占了首位，其次是美国和加拿大那些喜欢多元文化的家伙，第四则是我们的台湾同胞。

平庸的销量和较高的评价并不矛盾，正好说明了《穹之扉》在Steam上是一款不折不扣小众粉丝向的游戏——正是因为它吸引的是少数特定人群，才能同时达到这两个效果。作为第一款登陆Steam的国产RPG大作，《穹之扉》评论里的情怀成分惊人，国人的好评大体可以分为如下几个类型，真正赞扬游戏的表扬型玩家，期待更多国产游戏上Steam的勉励型玩家，还有实际贬低但仍旧给予积极评价的情怀型玩家。在华人玩家的好评中，对游戏实际评论并不多，更多的是对国产大作登陆世界平台的期许，笔者特意摘出几条恭录如下：

“我买这游戏并不是因为我喜欢，而是希望在未来可以玩到中国版的黑暗之魂，和鬼吹灯版的古墓丽影。希望我可以为未来可能会出现的这些游戏尽到了毛毛雨般的一点点力量。”

“实话讲，我没有接触过此类的游戏，打怪操作如此煞笔，但是还是情怀，还是支持，希望以后有更多的游戏登陆Steam”

可见，虽然游戏素质和原作一样差强人意，但是国内玩家对于大宇勇于开拓新平台的游戏还是肯定的。那么老外的好评呢，则主要来源于异国情怀和价格。一位ID叫DG| Klaw117 |BG 的老兄进行了47小时游戏后详细记录了他对《穹之扉》的感想，因为篇幅较长，笔者在此总结了一下：

优点：优美的剧情，丰富的角色描写，动人的爱情成分；有深度的战斗系统；动听的音乐；合理的价格（对老外来说，这游戏只要10美元）。

缺点：叙事过重，特别是在游戏前几章存在大量持续时间超长的过场，对不喜欢这类风格的玩家颇为致命；糟糕的翻译，直接影响到老外阅读理解；为了支持手柄简化了一些原有的系统；优化糟糕，2007年～2010年的画面，以及真正2016年的配置。

从这篇回顾中，我们看到了老外没有之前国人担心的“文化差异”，也没有对所谓“大中华文化”顶礼膜拜，从头到尾都是一篇友好公允的评论。同样的，国内玩家对《穹之扉》的批评，他也都有，可见除了翻译，游戏并不存在艰深的文化差异问题。DG| Klaw117 |BG 老兄是一位狂热的日式RPG粉丝，如果我们跳出这个小圈子，放到其他用户群，恐怕就不会这么友好了。

大宇RPG在Steam上的首次亮相，没有什么惊喜，预示着大宇的海外以及跨平台之路没那么平坦，但也不像某些人想的那么糟糕。它在Steam能吸引的还只是国内的Steam党以及国外愿意吃第一口螃蟹的日式RPG党。遗憾的是，因为影响过小，《穹之扉》还没吸引到任何一个欧美媒体为它写评论，希望大宇能够好好吸取这次的经验，在《穹之扉》的家用机版上更上一层楼吧。P



写在AlphaGo赢棋后

摩卡

要是能和AlphaGo下一盘就好了，哪怕被让N多子还输的稀里哗啦

谷歌阿尔法围棋开发的（AlphaGo）与李世石的人机大战五番棋好戏大幕落定，胜负结果想来大家已经知道。这场人机大战，从一开始就受到了超乎寻常的关注。从知名棋手到IT大腕甚至到政府领导人，都发表了相应的评论。各路媒体更是集中火力热炒，如同打了鸡血，李世石的唯一胜局，已经被拔高到维护人类尊严的高度。我就在想，AlphaGo又不是外星怪物，至少到目前为止，它不过是人类制造出来的用来挑战自我的机器罢了。

人工智能，在围棋领域战胜世界顶尖高手，即使就是这次开赛前，都没多少人相信（不怕打脸，我也是谨慎看好人类）。这场胜利带来了巨大的震动，其意义及影响，目前尚无法评估。当然，心存质疑的也不会少，嘴上不说的也不代表心里不想。第二局结束后，就有人对李世石在劣势下不撑劫拼搏提出质疑，质疑保密条款中是否有“不许打劫”这么一条。于是谷歌就出面辟谣，而第三局中自然打劫打到爽。

李世石和谷歌签署的保密协议确实很让人感兴趣。棋局直播，棋谱公开，那要保密的是些什么内容呢？或许有一天，李世石会写一本《我和AlphaGo，不得不说的一些事儿》，也许真相就会大白天下。

对于AlphaGo战胜李世石这件事，其影响力还会持续发酵。就目前看来，更值得玩味的是各行业人士尤其是部分围棋选手对比赛结果的反应。长久以来，围棋选手在人工智能这个问题上，多少都有一些盲目的自豪感，“你看深蓝能赢卡斯帕罗夫，我可以狂虐电脑。”大概就是这个样子吧。如今电脑赢了，自信心被无情碾压，电脑似乎又是不可战胜的了。

人工智能是个很复杂的东西，电脑战胜人脑，还是人脑指挥电脑战胜人脑，这就不是一回事儿，但要详细区分又很难界定。

AlphaGo目前公开的棋只下了10盘，居然就世界排名第二了！此类排行榜不是应该有“一个时间段内必须完成多少场够资格的比赛才能有参评资格”这样的要求吗？举个极端的例子，如果我使用某种特别的手段买通排名靠前的选手，让他们输我几盘，没准儿我也能有个世界第一第二啥的当当。

所以我觉得，AlphaGo此次赢了是没错，但下的盘数还是太少，且建立在信息完全不对称的基础上。如果能有条件，让顶尖的棋手们能方便地与AlphaGo对弈，想下多少盘下多少盘，想采用什么样的时间规则就采用什么样的时间规则，经过一段时间后，相信人脑至少可以与电脑抗衡。

我之所以这么讲，是基于我20年来与电脑下围棋的体会。有人会说，你和电脑下围棋能与李世石对战AlphaGo相提并论吗？确实不能，不过大侠客对战大Boss精彩，小虾米打小怪也未必没看头，其中还是有好多道理是相通的。

最开始和电脑下围棋，是1995年的事儿，那时候偶然得到了一家日本公司开发的对弈程序，名字什么的已经记不清了，印象深刻的是主界面边上的浮世绘图案。这个程序的最大优点在于可以让你体验一下做高手的赶脚，让它九个子也能赢。下的还特别慢（当然了，那时的电脑是386，运行速度也慢），基本上我顺手下一子，它想半小时，最夸张的一局是被我杀得一个子都不剩。不过这个围棋程序水平太差，属史前时代，不再多说。

接着是陈志行教授的《手谈》，水平是大为长进，但最高水平也要我让它四个子（当然我会悔棋电脑不会）。不过即使这样，其局部死活等计算，已经远比我强。

我一直尝试着找水平能再高一些的围棋对弈软件，尝试过不少，但基本没有收获。直到有一天，听说电脑围棋程序被让四子的情况下，可战胜职业九段高手。这还真是被吓了一跳，于是我找来Zenith Go和CrazyStone尝试。

最初我很难战胜这两款软件的最高水平，但也不会输的太难看，而且随着下的盘数增多，发现了电脑的一些算法套路，多少也有些漏洞可钻，至少不是一胜难求了。我这么说吧，假设你的实力和电脑的实力都是10，那么你们的第一盘棋应该是胜负差距极小，但下过很多盘后，电脑的一些套路被慢慢掌握，长处被回避短处被放大，总体的实力相当于是下降了，慢慢变成了九、八、七，也就是这个程度，不会再降了，毕竟单比计算，人类无法和电脑抗衡。

电脑计算能力超强，但纯靠算的话，显然会有实力瓶颈。电脑要想战胜职业高手，必须突破这个瓶颈。现在看来，AlphaGo已经突破了这个瓶颈，但突破的方式却不得而知。是否有思维定式或者漏洞可钻目前也很难确定，而且号称可以不断学习，但电脑毕竟是电脑，除了怕拔电源之外，应该还有别的死穴（AlphaGo与李世石第四盘棋的表现可佐证这一点？），所以，不用那么悲观……

最后我想说的是，要是能和AlphaGo下一盘就好了，哪怕被让N多子还输的稀里哗啦。P

我是老玩家

时渡

老玩家老了，就要面临那迟早玩完的游戏人生

以前某篇文章的作者举过一个很生活的例子："玩'血缘诅咒'的时候，身边的女友总是会提一些奇怪的问题，比如问他能不能进入面前一辆马车。到了下一个场景的一口棺材，她又做了相同的尝试。"我看到这里就会心一笑，我也有过类似的经历。

女朋友愿意和你一起玩游戏或许是全部男性玩家的梦想，但这个梦想的背后一般都会是一部可歌可泣的斗争史……鉴于话题太过沉重还是直接谈正事吧。如前文所言，女友这类不曾接触游戏的人群总会试图做一些在我们看来很古怪的事情，像是有一次她把鼠标抢了过去，在一堵墙上密密麻麻扔了一堆C4之后引爆，当然墙是没有坏掉的。我就说"你可以按着任务栏的目标去行动，这样更好玩一点"，她问"为什么？"我想了一下发现回答不了这个问题。

我一向自诩为很专业的玩家。随意拿来一款游戏看上两眼，我就能知道它是什么类型的，知道基本的操作大概是什么样的，也会在上手一段时间后明白我能做些什么和该做些什么才能最大程度的体会到游戏内涵。这些是多年来的游戏生活带来的很自然的经验。那么，这就能证明我或是像我一样的玩家所认为的就是游戏全部的乐趣吗？

这只能叫做"正常"的游戏乐趣吧。玩家们知道怎样对待一款游戏，制作人们在玩家懂怎么玩的基础上不断以此为尺度做出新游戏，二者相互作用，游戏也在这个过程中不断进步，大家十分和谐。可是一旦体验者不了解这个领域，那么在我们看来很理所当然的许多规矩就会束缚住他们的手脚，比如以前一个国内网游玩家花费了一整天在"生化4"中反反复复打一小段流程只为了无伤通关——圈子不同就会产生有趣的玩法错位。

也一定会有第一次踏入这个富有可能性的世界中，不知道该做什么好而像没头苍蝇一般乱闯，对任何碰到的东西都能饶有兴趣的研究一番，甚至因为杀死了一只小鸡就雀跃不已的冒失鬼，这就没那么好笑了。因为这种"非正常"的乐趣我们很熟悉，毕竟谁都不会忘了自己是因为什么喜欢上游戏的。

但是这种乐趣我现在享受不了，恰恰是因为我玩过的游戏太多了。想象一下，当一款游戏的全部隐藏物品、地牢位置、物品资料甚至是最终Boss的名字都早早的知道了，又还有什么能在这片大陆上兴致勃勃的探索下去的理由？对游戏的好奇心也是如此，百十来部游戏脑子里都过一遍，就不会再有什么能让人以彻头彻尾的无知状态游历的世界了。相反在点开之前就已经掌握了相当多的信息才是常态。虽然不知道具体的流程，虽然不知道剧情是什么样子的，但当我拿到最新一款RPG的时候，过去的经验早就会暗示我大致要干些什么。我知道会看到大段大段的对话，会做一些本质是各个点来回跑路的"系列任务"，会通过书籍以及录音器、书签等看似花样不少本质都一样的玩意儿来理解剧情。我也知道，即便是在各种游戏类型中以自由度为傲的沙盘类角色扮演游戏，它的自由也只是制作组给你规定的自由罢了，我们对游戏这个娱乐方式早已经有了太多太多的认识。

当然我也不是没有尝试过装作什么都不懂，对每一处地方都试图保持旺盛的好奇心，但除了在玩的过程中脑海里不断回荡着"好蠢啊"以外，什么也没得到。过去的经历早已变成记忆并以习惯的形式表现在我的游戏生活中，在这股不可抗力面前也只能想想而已，没有什么方式能让我再次变成一个对游戏毫无理解而全身心投入其中的小菜鸟。

这是否也意味着我会在某一天对"游戏"本身没有兴趣了呢，我想是很有可能的。如果每天都在走同一条路，那么也一定会有彻底不在意的一天。或许遇到的人会不一样，或许有时刮风下雨，但这条路就是早已熟悉，它不可能让我再有第一次见到的新鲜感受，虽然不会有厌烦的情绪，但心情也不会再因为它而波动。

对此我能做的或许就只有在彻底失去对游戏的冲动之前放弃它了吧，至少还能留下一个比较有回想价值的记忆。若是等到本应是杀死无聊生活的游戏，变成了无聊生活的一份子，就真的是得不偿失了。想到这里，不由得点下鼠标，买下了即将发售的《黑暗之魂3》。P

战网——游戏平台中的iOS

Yarrn

战网的精品化路线更加完善

今年3月26日，暴雪游戏总监Jeff Kaplan正式宣布：《守望先锋》中国地区5月24日全球同步上市，国服预购将于3月29日正式开启！此外，国服《守望先锋》首次压力测试将于5月5日至5月9日期间展开，所有预购游戏的玩家可以优先从5月3日起进入测试。

作为“Titan”项目流产后的新游戏，《守望先锋》自2014年暴雪嘉年华公布至今就引起了玩家的广泛议论，关于这款游戏各种定位的说法层出不穷。在游戏公布买断机制后，甚至激起了一大波F2P玩家的抗议。但就目前来看，暴雪再一次坚持了自己的观点，并未向玩家让步。

不少人因此而唱衰《守望先锋》，也有网友辩解称买断机制提高了作弊成本，可以避免外挂横行。其实无论《守望先锋》最终面临如何的命运，它都绝对是一个值得期待的游戏。仅从网络直播平台上的火热和当天微博热搜榜便可见一斑。当然这些其实并不重要，重要的是《守望先锋》的出现又一次完善了战网生态。

自从网易接过战网的代理权开始，暴雪在中国玩家中的影响力日益见长，而作为承载暴雪游戏平台的战网也一步一步的发展完善。

1997年，为了配合《暗黑破坏神》发售，暴雪开始架设Battle.net平台（俗称战网），最初的战网仅仅是为《暗黑破坏神》玩家提供服务的，允许广域网的玩家进入局域网游戏，除此之外，没有任何玩家数据或资料保存在暴雪服务器上，玩家基本上处于互相直连的状态，这也让作弊行为变得稀松平常。

1998年，暴雪发售了《星际争霸》，并且对战网玩家实行新的保护或限制措施，那就是必须使用《星际争霸》的13位有效CDkey才能登陆战网，并且加入了聊天和排名等高级系统。

2000年发售的《暗黑破坏神2》让战网成为真正意义上的服务器-客户端模式，玩家数据将存储在暴雪服务器上，更加有效地杜绝了修改游戏数据等作弊行为。

暴雪旗下《魔兽世界》最初的研发版本其实是独立于战网平台的，在第九城市运营期间并不需要战网账户就可以进入《魔兽世界》，这直到更换代理商变成网易后，才需要用WoW账号绑定战网。也许从这个时候开始，暴雪就已经起草好了运营暴雪生态圈的策略。记得《星际争霸2》在国服刚刚开始运营的时候，它也是有着独立的登陆系统，虽然登陆使用的依旧是战网账号。

《炉石传说》的出现说彻底将这一格局改变。虽然在此之前暴雪已经用战网将《魔兽世界》和《星际争霸2》并联在一起，两者通过战网可以互相交流，但两者之间仍旧有着自己的登陆界面。《炉石传说》是第一款必须用战网登陆的游戏，也正是因此，之前仍旧用整合插件登陆《魔兽世界》的《炉石传说》玩家，开始放弃整合插件而选用原生的战网来登陆《魔兽世界》，这一步棋不可谓不妙。

在国服之后推出的游戏活动中，我们便一次又一次见到了暴雪战网生态之间的联动——玩《暗黑破坏神3》《风暴英雄》送《魔兽世界》非战斗宠物，玩《炉石传说》送《魔兽世界》坐骑“炉石天马”……直到最近《魔兽世界》用户下滑，战网又用“玩《魔兽世界》送《炉石传说》新英雄”的把戏来引流用户。

《守望先锋》的出现，也许并不能像《炉石传说》一样为暴雪带来大量的营收，但丰富了战网平台的生态，弥补了之前没有MMOFPS游戏的缺憾。顶着“暴雪出品，必属精品”的名声，即使不用刻意宣传，想必也能笼络不少的玩家。而参照《魔兽世界》《星际争霸2》《暗黑破坏神3》的收费模式，我们其实不难想象暴雪一定会给F2P玩家留下体验游戏的机会。至于能不能再次像《炉石传说》一样成为现象级爆品，也许对于暴雪并不是那么重要，毕竟它的哥哥《风暴英雄》也不温不火，但仍旧有包括我在内的大多数骨灰粉买买买嘛！

如果说Steam走的是类似于Android开放发展、合作共赢的方式，那么战网无疑在走iOS式的精品化路线。得益于旗下都是自家产品，暴雪可以在战网平台各个游戏间做无缝接入，通过各种联动转化用户，虽然玩家或许会有流失，但只不过是战网生态间的转化，如此一来，所得收益到底还是归了暴雪，如此一本万利的生意，业界怕只有暴雪能做了……P



《守望先锋》典藏版与战网其他游戏间的联动

头条新闻

AOC发布专业电竞品牌AGON爱攻

■本刊记者 Monitor

2016年3月23日，以“爱攻·创视技”为主题的专业电竞品牌AGON全球首发暨2016 AOC产品发布会在北京拉开序幕。在本次发布会上，AOC推出了旗下专业电竞子品牌AGON爱攻，乌克兰豪门战队Na`Vi、龙珠小龙女战队分别出任AGON品牌全球和中国形象代言人。另外还发布了包括高端子品牌LUVIA的LV3系列、晶致颠覆的刀锋5S系列等在内的二十余款新品。

冠捷集团OBM中国区显示器BU总经理阎立东表示：AOC十余年间在中国显示器市场一路高歌猛进，为消费者带来了刀锋、LUVIA、电竞王等一系列经典产品与极致视讯体验，连续6年蝉联中国显示器销量、市场占有率的双料冠军，2015年底更是以24%的市占率，遥遥领先竞争对手。2016年，AOC将聚焦在以电竞（Gamers）、设计（Designers）、摄影（Photographers）人群等极客用户的严苛应用需求为核心的专业产品定制开发上，并携手FOX、施华洛世奇、WCA、腾讯等顶级伙伴进行跨界合作，整合多方优势资源，致力于推动视讯科技向着更加前沿化、多元化的未来加速迈进。



冠捷集团高层共同发布AGON品牌

冠捷集团OBM显示器全球产品总监陈春树就视讯科技发展趋势、AOC为回归视讯科技本源作出的准备等问题做了演讲，并向在场媒体、嘉宾详细介绍了为摄影、设计等人群而生的显示器产品，不管是LV3系列还是刀锋5系列产品，依托高分、广色域、ΔE<3及特有的暗部处理技术，都能为摄影、设计人群提供极致的色彩、图形体验！陈春树表示：“AGON品牌通过携手Na`Vi等明星战队队员开发调研，其超高清分辨率、广阔视野、极速响应时间及超高刷新率将为电竞玩家带来极致的电竞体验！”同时表示，AOC对于电竞产业的意义绝不仅仅是显示器，还将为电竞爱好者提供专业而完整的电竞解决方案，更将为良性电竞生态圈的创造添砖加瓦。P

Lumia 650双卡双待正式上市

微软中国宣布Lumia 650双卡双待于北京时间3月31日起，在内地市场正式上市。消费者可通过线上、线下的多种零售渠道购买Lumia 650双卡双待，建议零售价格为人民币1699元。微软移动设备销售事业部大中华区总经理许立新表示：“Lumia 650双卡双待集微软的高效生产力体验，出色设计与实惠价格等众多优势于一体，并为用户考虑到每个细节，带来熟悉且一致的Windows 10体验。”

Lumia 650双卡双待设计轻巧，外形纤薄，铝合金边框采用钻石切割技术，整机厚度仅为6.9mm，是迄今为止Lumia家族最薄的一款手机。它配备高清5英寸OLED屏幕，即使在强光下显示也同样清晰，让用户享受舒适的阅读体验。此外，Lumia 650双卡双待可以通过Micro SD卡将存储空间最大增至200GB。内置的Cortana个人智能助理可帮助用户井井有条、高效并且跨设备处理一切事务。

Lumia 650双卡双待预装Windows 10操作系统和全新Office、Outlook、OneNote和Skypefor Business应用软件，可以随时随地加入电话会议并查看工作文档，让移动办公更加方便快捷。Lumia 650双卡双待提供了安全启动、设备锁屏、数据加密和VPN连接保护能力，可保障公司及个人信息安全。此外，微软允许企业IT部门提前在最新的 Windows 10 Mobile build 版本上测试业务系统和应用程序，然后再通过MDM分配



头条新闻

AlphaGo挑战围棋高手成功

■本刊记者 魔之左手

2016年3月12日进行的第三场Google DeepMind围棋挑战赛中，围棋程序AlphaGo取得三连胜，击败过去10年围棋界的最顶尖棋手之一李世石，取得五番围棋挑战赛的胜利。本场比赛，AlphaGo执白，在第176手之后赢得比赛。李世石用尽自己的常规时间以及两次读秒，AlphaGo最后剩余时间为8分31秒。



左起：DeepMind创始人、CEO Demis Hassabis、李世石九段、Alphabet总裁Sergey Brin

DeepMind联合创始人、CEO Demis Hassabis表示："这是一个重要的时刻——庆祝人类所取得的成就，当然，科学的突破性进展，离不开天才棋手李世石的付出和众多人们的努力。"他还说道："我们很高兴AlphaGo赢得比赛：这是我的毕生梦想，也是人工智能领域的巨大挑战。我们会用更长时间去研究，如何将这些技术更好地运用到游戏以外的领域，并帮助社会解决一些重大问题。"Alphabet公司总裁Sergey Brin亲临现场，他说道："围棋是一种美妙的、充满艺术的游戏。祝贺李世石和DeepMind团队，感谢你们让围棋的魅力通过人与机器的对决完美呈现。"

随着AlphaGo的胜利，DeepMind将会把100万美元的奖金捐赠给联合国儿童基金会（UNICEF）、STEM 教育以及围棋组织。在3月13日和3月15日进行的剩余两场比赛中，AlphaGo一负一胜，最终取得4:1的成绩。P

给用户。

OtterBox 推出全新璀璨水晶限量手机壳

OtterBox近日针对iPhone 6/6s系列推出全新的OtterBox Symmetry璀璨水晶限量手机壳，不仅为手机提供贴心保护，更独具匠心的以施华洛世奇（Swarovski）元素精心打造，让手机为"晶彩"生活代言。

OtterBoxSymmetry璀璨水晶限量版手机保护壳采用施华洛世奇精美水晶元素完美覆盖手机背盖，提供如钻石般耀眼夺目的迷人光彩及最坚实的保护。边框突起设计的屏幕防撞条能充分保护屏幕，双材结构设计不仅吸收震动更防刮损，也为手机提供双重防护，其简单拆换的步骤也让用户可以轻松上手。新上市的OtterBox Symmetry璀璨水晶限量版手机壳共有黑夜星空（深黑）、亮金晨曦（金）、神秘光影（黑白）3种颜色可供选择，建议零售价为1088元。



华硕玩家国度电竞馆旗舰店开业

近期华硕在苏州建起了首家玩家国度电竞馆旗舰店，它位于东吴北路吴中西路郎庭乐享汇购物中心，旨在为广大游戏玩家提供最顶级的游戏解决方案和最in的电竞体验。玩家国度电竞馆旗舰店不仅为喜欢游戏的发烧友们提供了国内最先进的电子竞技、游戏转播、互动娱乐、至强硬件O2O体验平台，也树立了未来整个上网服务行业连锁品牌的标杆。

本次开业的玩家国度电竞馆旗舰店所采用的显卡是消费者熟知的AMD Radeon R9 380性能级显卡，它采用先进的Tonga



头条新闻

AMD联合雷蛇、英特尔推出外置GPU盒

■本刊记者 Monitor

2016年3月10日，AMD公司宣布推出AMD XConnect技术，借助Thunderbolt 3接口，使得兼容的笔记本电脑或者2合1产品能够更容易与强大的外置式Radeon图形卡配对，这也是Radeon软件深红版16.2.2.中一个突破性的新功能。内建Radeon R9 300显卡的外置式GPU盒采用英特尔Thunderbolt 3接口连接笔记本电脑，可以在任何时候连接或者断开连接，这在外置式GPU历史上是前所未有的首创功能。支持AMD XConnect技术的雷蛇Blade Stealth笔记本和雷蛇Core外置GPU盒已经上市。



使用AMD XConnect技术的雷蛇Blade Stealth笔记本电脑和雷蛇Core外置GPU盒

AMD公司Radeon科技集团高级副总裁兼首席架构师Raja Koduri表示：“AMD XConnect技术代表了Radeon技术集团对玩家的持续承诺。通过推出对用户友好且即插即用的外置式GPU解决方案，玩家在笔记本电脑游戏当中无需牺牲便携性即可获得强悍游戏性能。作为创新者，我们使用了一个巧妙的外置式GPU解决方案为笔记本电脑游戏铺平了道路，借助AMD XConnect技术，我们期待着与业界领先厂商携手创造一个欣欣向荣的笔记本电脑生态系统。”

雷蛇CEO和创始人之一Min-Liang Tan表示：“作为一款超极本，雷蛇Blade Stealth笔记本电脑旨在提供高效能移动办公。现在得益于AMD和英特尔的卓越贡献，在连接雷蛇Core之后，它还可以变身成为一个桌面游戏环境。雷蛇和AMD之间的合作和研发，为用户拿出了内建Radeon R9 300系列显卡的雷蛇Core，帮助我们实现了全球首款基于Thunderbolt 3即插即用的外置图形解决方案。单个Thunderbolt 3连接即可在雷蛇Blade Stealth笔记本电脑和雷蛇Core之间供电且进行数据传输，并且其他外围设备也可以连接到雷蛇Core的USB端口，以提供桌面级游戏体验。” P

核心、GCN 1.2架构、28组CU，共计1792个流处理器、32个ROP光栅处理单元和112个纹理单元，显存位宽256Bit，可搭配2GB或4GB显存，即便是运行4K分辨率下的高端单机游戏大作也毫不费力。

华硕公司作为中国高端网吧产业发展促进联盟推荐硬件供应商，以其优异的产品设计和强大的产品性能不仅赢得了广大消费者的称赞和好评，也获得了众多网吧业主的青睐，在今后的日子里华硕必将会更加积极参与我国网吧产业未来的发展与建设，更会为消费者提供更加优异且贴合大众要求的网络产品。

希捷推出传输速度最快的固态闪存硬盘

近日希捷科技公司宣布推出迄今最快的可量产固态硬盘，吞吐量达10GB/s，是寻求最新、最快速、最具可持续性闪存技术的超大规模数据中心的理想解决方案。这款固态硬盘的传输速度比之前业界最快的固态硬盘高4GB/s，满足由Facebook发起的OCP存储规范，有助于降低这一性能级别的功耗和成本负担。

10GB/s固态硬盘将采用16通道PCI-e插槽，希捷还将推出使用8通道PCI-e插槽的6.7GB/s固态硬盘，该盘同样也是8通道PCI-e卡SSD中速度最快的。以上两种固态硬盘产品都将于2016年夏季发布并上市。

Steam盗号器盯上游戏玩家的账户

作为一个产值超过数千亿美元的行业，游戏产业不仅对游戏开发者和生产商来说是一个巨大的产业，对网络罪犯同样如此。由于Steam非常流行，使它成为网络欺诈组织的攻击目标，盗号者在黑市上以15美元的价格销售被盗的Steam用户账户。根据Steam官方发布的最新数据，平均每月有77 000个Steam账户被盗和被洗劫一空。

Steam盗号器是一种不断演化的恶意软件类别，主要用来劫持和盗取Steam游戏平台的用户账号。这类恶意软件的目标是窃取用户在线游戏中的物品以及用户账户的登录凭证，之后将这些资产在黑市上进行销售。Steam盗号器通过恶意软件服务的业务模式向网络罪犯进行销售，其入门门槛非常低，仅需30美元即可买到。

Steam盗号器的传播主要通过假冒和克隆的恶意软件传播网站，或者通过社交工程手段，直接向受攻击者发送信息进行传播。这种恶意软件进入系统后，会窃取全部的Steam配置文件。完成后，恶意软件会查找包含用户登录信息的KeyValue以

头条新闻

阿里游戏发布“T计划”，全产业链扶持开发者

■本刊记者 Monitor

2016年3月16日，阿里游戏2016年战略发布会暨年度颁奖盛典在北京国家会议中心隆重举行。这也是继今年1月九游正式更名阿里游戏后，第一次以全新形象亮相。作为国内最大的Android游戏发行平台之一，九游与360、百度等渠道相比，一直以重度游戏用户集中、ARPU值高著称，是最受开发者欢迎的渠道。阿里游戏总裁林永颂分享了阿里游戏的平台数据，在产品增量、用户年轻化等方面都体现了很好的成长特征，其中90后和00后玩家占比接近70%，用户年轻化明显，显示出移动游戏市场的巨大潜力。



阿里游戏总裁林永颂发表演讲

九游更名阿里游戏后，将从渠道服务转变为产业链服务，拥有更丰富的资源和更大的发展空间，在2016年，阿里游戏与阿里云、阿里影业、阿里文学以及汇川平台联手推出“T计划”，在云服务、大数据、IP（版权）、流量等方面，为开发者提供全产业链服务。“T计划”的寓意来自“Turbo”一词。“我们希望通过对阿里巴巴集团的资源整合，为开发者提供覆盖云服务、大数据、IP（版权）、流量、资金等全产业链资源的帮助。就像搭载了涡轮增压技术的汽车一样跑得更快。”。

目前国内手游市场绝大部分的用户和收入已经被腾讯、网易等少数游戏巨头所分割。一款游戏的成功需要更全方位的能力，除了产品过关外，还需要市场、运营等诸多投入，优秀开发者获得成功的难度在不断增加。林永颂表示：当前手游市场竞争近乎惨烈，很多优秀团队会因为仅某一个环节的能力不足便溃败于“木桶理论”，非常可惜。能在当前市场取得优秀成绩的都是那些具备了超强综合能力的全能选手，仅凭单一方面的特长已经很难出头。阿里游戏愿意通过自己的全产业链服务能力帮助这些优秀的开发者突破自我局限。

“创新是行业发展的灵魂，小团队是创新的土壤。我们乐意帮助有梦想的年轻人。通过资金孵化为独立游戏、创新产品团队的梦想护航。我们坚信，先帮助别人成功，自己才能成功。”林永颂说。P

及维持用户会话的特定信息。一旦网络罪犯获取到这些信息，就可以控制用户的账户。

卡巴斯基实验室的专家发现了近1200种不同的Steam盗号器样本，卡巴斯基实验室将Steam盗号器这类木马检测为：Trojan.Downloader.Msil.Steamilik、Trojan.Msil.Steamilik和Trojan-psw.Msil.Steam等。这类木马的攻击目标遍及全球，其中俄罗斯、美国、欧洲（法国和德国）、印度和巴西遭遇攻击最为严重。

Xbox GDC展台首现中国制造独立游戏《蜡烛人》

在近期于旧金山举办的GDC（游戏开发者大会）上，Xbox展台首次出现了“中国面孔”——《蜡烛人》。这款游戏结合了解谜和动作元素，讲述了一个“不甘永远置身于黑暗，一根只能燃烧10秒的小蜡烛决心踏入黑夜，追寻远方的光明”的故事。玩家扮演的正是这根只能燃烧10秒的蜡烛，挑战由光与影构成的独特陷阱谜题，体验令人惴惴不安的昏暗游戏氛围。在游戏别出心裁的玩法和精致的画面背后，是一个极具现实意义的背景故事等待玩家挖掘。



《蜡烛人》2015年入选微软ID@Xbox计划。在今年的GDC上，它与另外22款游戏在全球350多款独立游戏中脱颖而出，获得在微软Xbox展台展示的机会，这也是Xbox展台上首款亮相的中国独立游戏。

“Xbox One为独立开发者创造了机会，通过ID@Xbox，Xbox One将为中国本土游戏开发商创造机会，把他们的游戏带给中国及世界各地的用户”，微软Xbox事业部中国区总经理谢恩伟表示。《蜡烛人》预计2016年夏季将率先登陆Xbox One国行版。P

掌控命运——天赋测试与适合教育

随着中国公司在移动通信领域走到世界的最前端，如今，移动通信已经翻越了随时随地沟通的基本目标，层出不穷的新产品、新技术聚焦于如何令生活更加丰富多彩。

“不要让孩子输在起跑线上”——这是很多家长对孩子进行早期教育时的一个原则，为了这一句话，无数的孩子早早的在琴房、在国学教师、在奥数教室等处苦逼的熬时间，也有无数的家长在教室外更苦逼的等待，但这一切真的值得吗？我们送孩子走上了起跑线，但却无法得知是否走上了正确的人生跑道。

在大千世界中，我们见到无数苦学成才的榜样，但也见到不少轻松成功的天才，他们到底有什么区别呢？也许我们可以很容易地回答是兴趣和天赋，但兴趣和天赋又从何而来？如何判断和利用呢？这就涉及到了目前仍然在探索阶段的人类大脑研究。

◆科学的认识天赋

科学发展到今天，对人类大脑的研究仍然远远不够，当引力波又一次标志着我们对太空、对物质内部的探索达到了新的高峰时，一定要知道，我们人体自身的探索其实远远落后于对外部世界的研究。当然在科技的进步下，脑科学的研究也是受益匪浅的，例如今天对脑部功能的研究已经从最简单的左脑理性、右脑感性精细到了大量的小分区如左右前额叶、左右颞叶、左右枕叶等，并且开始了解到这些分区的功能，如负责沟通管理及计划判断、体觉辨识、视觉辨识、空间心像……等等。科学家同时发现，尽管人脑结构相似，但不同功能分区的发展程度与活跃度，确实因人而异，也就是说，我们已经可以从科学上证明，每个人确实存在着不同的兴趣点和擅长领域，也就是天赋。

大脑功能区分划和简单介绍（注意其中有些功能描述与我们日常理解可能不同）

研究大脑活动机制的科学叫做大脑认知神经科学，它在国内还是一门比较年轻的学科，但其实验基地形成之迅速，理论著作问世之集中，都反映了该研究领域的重大意义和巨大的生命力。科技部和教育部对认知神经科学研究给予了很大支持，将其列入国家中长期科学与技术发展规划中重点支持的八大前沿科学领域之一，但国内还没有在该领域形成集大成者的综合性科研机构。

当然，认知神经科学研究的应用领域是非常广泛的，从临床医学到人工智能、社会科学、与各种人类活动相关的神经认知研究，但对一般人来说，天赋的判断，还是最重要的应用。有人认为，如果摆对了位置，很可能每个人都是天才，但调查却说明，最终只有20%的人真正找到了最适合自己的方向。



认知神经科学可更直观地了解人的个性，方便心理工作者进行心理干预，图为研究者参与灾后儿童心理辅导

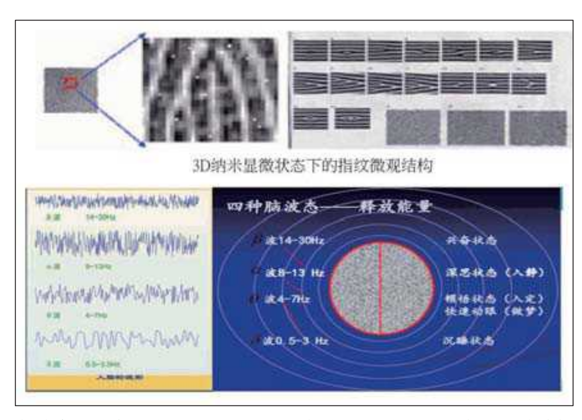
◆如何测试天赋

自从现代医学、遗传学、组织胚胎学等学科开始发展以来，就有众多科学家从多个领域坚持不懈地进行研究，探索人类，特别是大脑的奥秘。现在我们已经知道，人的受精卵形成以后不断分裂生长，当细胞分裂到8个时开始向器官发展，这时细胞分成3层，其中最外面一层主要发展为人的神经系统和皮肤。也就是说人体的皮肤和神经系统有共源的关系，而其中皮肤的指尖生物信息（指纹）和神经系统的大脑褶皱，都是从胚胎第13周开始发育，至第19周

形成，同期发育使两者具有一定的对应关系。

另一方面，人脑中有许多的神经细胞在活动中呈电气性的震动，因此会产生电磁波，也就是所谓的“脑波”。虽然脑波和人类其他部位的生物电场一样非常微弱，但目前已经可以测量，随着研究的深入，我们已经逐渐可以掌握到它们的规律，发现了诸如想像力、智力、记忆、情绪、信念、个性，甚至直觉和第六感等的脑波形态的表现形式和作用机制。其实目前最先进的脑波研究中，有些脑波的含义已经被直接“破译”，让我们可以通过脑波控制一些设备。

当我们将指纹信息代表的脑部发育和脑波代表的脑部活跃度进行综合处理时，是否能了解脑部发育状况和实际开发使用状况，进而了解人类的天赋呢？答案是肯定的，答案是肯定的，中国智慧工程研究会中国大脑基因智库专家陈明吉博士（Dr. Steven Chen）带领的研究团队通过新型采样技术，结合1亿个以上医学指（纹）脑（波）数据的研究，已经基本破解了指纹与脑部发育、脑波与脑部开发程度的关系和分析方法，研制成功了知慧云 天赋心智潜能分析系统。



指脑生物信息的实际测试结果，当然实际结论还要综合分析脑波与指纹测试信息才能得出

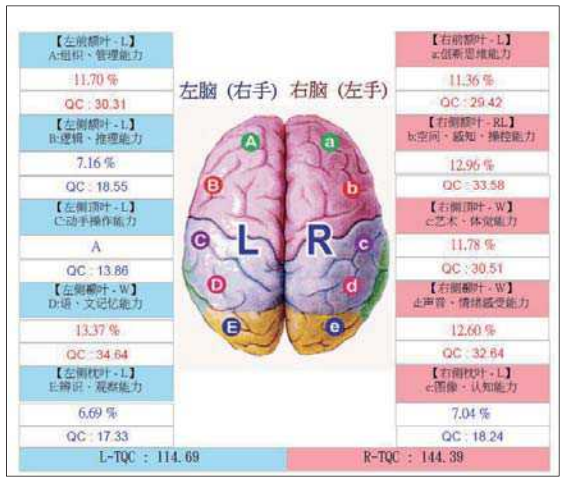
日前中国智慧工程研究会大脑基因智库主任王慧明老师为我们演示了相关的研究和仪器。目前的天赋心智测试仪器已经直接将脑波监测、指纹采集仪器和PC结合在一起，可在采集信息后自动生成多种报告。在测试中，用户需要在头上佩戴脑波测试装置，收集脑部活跃度信息，同时用采集用户指纹。在信息采集和分析完毕后测试报告将直接发送至用户提供的邮箱，采集者本身并不留存用户的相关测试信息，以避免出现隐私泄密的情况，当然用户也可以通过掌模或掌印来留存纪念。



测试系统全图及实际测试

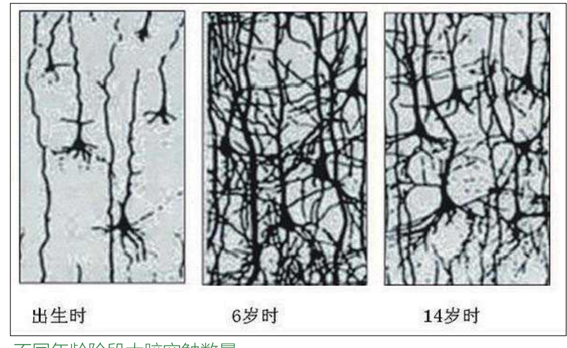
◆天赋的判别

在获得指脑信息并通过电脑进行分析后，会生成非常全面的个人天赋、脑区开发程度、性格特征等测试结果，甚至会根据这一结果提供一些未来的学习发展方向和处世方式。



笔者的指脑信息采集结果，最终报告即由此而来

对于优势天赋，我们应该了解的一点是，大脑的发育并不是完全平衡的，后天的开发非常重要，大脑发育会在6岁左右达到高峰，7岁后突触数量其实是在减少的，即出现“用进废退”的问题，如果未能对优势潜能进行开发，它也可能会衰退，反之如果对非优势潜能进行开发，它也可能表现得更强势一些，这就是有些人在前期并没有表现出的天赋的领域，通过后天努力也可能会获得一些成绩的原因。



不同年龄阶段大脑突触数量

另外我们还应该了解的是，目前的测试仅能了解个人的“相对”优势或劣势天赋，不存在，也不希望进行个体之间的横向比较。考虑到后天开发对个人能力的影响，即

使了解天赋潜能，每个人的发展方向仍然是无限的，类似《分歧者》这样测试天赋而划分人群的黑暗未来，并不应该，也不会因指脑信息测试而出现。

◆天赋的利用

天赋心智潜能分析可用于个人的职业规划、人力资源的岗位选择、心理医生的性格分析等非常多的方面。而对刚刚走上人生道路，面前有着无数选择的儿童来说，这一结果更加重要，它不仅可以指导最佳的学习方向，同时也便于家长对孩子的管理，例如同样就感受周围世界来说，体觉辨识能力相对较强的儿童，可能会更偏向于通过触摸来探索事物，虽然可能容易出危险，损坏东西，但并不一定是个“熊孩子”“多动症”；而体觉辨识能力较差，更偏向于视觉辨识的孩子，则可能比较少去动手触碰，同样能了解周围，这并不一定是“胆小”“不活泼”。

由于儿童还不能准确表达自己的需求，也不能明显表现出自己的喜好、性格、天赋等，所以天赋心智潜能分析变得更加重要，让家长可以更有针对性地进行培养，减少在金钱、时间和精力上的浪费，例如让声音感受能力及身体协调能力都相对较差的儿童去练琴，就是不太好的选择，而同时他/她可能拥有非常出色的画面与空间感知能力，或者逻辑推理、计算、动手操作能力，那么就不妨转向美术或数学、工程学等方面进行培养。



慧联教育董事长林华峰

当然天赋测试并不是为了让孩子做一个在学习和生活中全都“偏科”的人，那些相对较低的天赋也关系着人的总体素质甚至生活能力，例如空间感知能力较弱可能就会出现容易迷路的问题，长大后更面临着开车时的位置感知问题，所以即使天赋较低，也应该进行一定的培养。只是在这些方面家长应该接受孩子学习的困难与缓慢进展。

◆适合教育

相信很多家长都会有这样一个想法：“要是再来一次，一定会把孩子教的更好”，而在了解了孩子的天赋之后，这一理想确实更容易实现了，但实际行动起来仍然困难重重。在国内，我们常常会感叹教育资源不足，但实际情况是，在大中城市中，教育资源，特别是儿童教育资源并不是不足，而是过剩。在大中城市中，家长最难的不是寻找到学校和课程，而是选择更好更适合孩子的，我们的天赋测试只是第一步，如何更科学地利用天赋测试结果？如何选择质量更好、更方便的课程？这些问题仍然摆在我们面前。

在这些让家长头疼的问题面前，北京慧联教育站了出来，这是一家儿童教育服务综合体，是国内首家服务于教育培训产业价值链整合的O2O教育一站式服务云平台。慧联教育运用最新的技术研发实力和资源整合能力，基于共享经济，聚合教育资源，为教育机构与家长解决教育难题。

慧联教育通过搜索，匹配，测评，智能选课等功能，配合点评分享，在线学习交流，线下活动等方式帮助0～15岁孩子家长挑选更适合孩子的教育资源，解决家长的选择困惑。是一款贴心的管家式教育服务平台。并帮助教育培训机构实现便捷招生、优化资源配置，共享资源价值的互联网+教育新增长。

董事长林华峰说：“要解决天赋利用、地域筛选、课程排名等问题，我们就需要一款可靠精确的评估系统和可靠的智能选课系统。而在新的互联网+时代，很多人还希望这一套程序能够尽量地直观而方便，在各个平台上都能操作和管理，那么这一系统又必须是全平台、全天候的，甚至应该是基于天赋评估或分析、公正的课程评估排名、尽量多的教育资源信息，以及基于以上3点和客户要求（如花费、时间、地点等）的自动化排课与选课系统。这也是我们慧联教育的一贯追求。”

他表示：“慧联教育2015年投入研发资金六百多万，开发了基于地域筛选与教育机构整合的慧联乐学平台，让家长通过微信平台方便快捷的完成线上教育资源选择，这是从无到有的突破。经过一年多的努力，在北京市已经有近一千两百家教育培训机构以及数十万家长聚集于此，为自己的孩子选择合适的教育课程。”

关于近期的目标，林华峰董事长表示：“在今年，我们的目标是为家长提供更加精准的选择，我们相信，天赋测试+课程选择=适合教育，是我们今年主抓的突破点。在今年4月初，以儿童天赋测试为核心的服务平台‘见未来儿童天赋测评网’即将上线，为家长提供从‘心理学’‘脑科学’‘基因学’与‘神秘学’角度的儿童天赋测评服务，我们希望我们的努力能够为家长提供更清晰的选择方向，不再有重来一次的感慨，让孩子不仅能早早站在起跑线上，而且能找到最适合自己的人生跑道，拥有更美好的未来。”P

以数字化技术为舟 拥抱数字化转型浪潮

在刚刚结束的两会上，推动创新，鼓励创业，加大对外开放力度等一系列政策，显示出中国政府一如既往支持经济发展的决心。与此同时，今年的政府工作报告提出，目前中国发展正处于一个关键时期，必须培育壮大新动能，加快发展新经济。要推动新技术、新产业、新业态加快成长，运用信息网络等现代技术，改造提升传统动能，打造动力强劲的新引擎。“新经济”也由此第一次被写入政府工作报告。在我看来，“新经济”是中国经济数字化转型升级的外化表现，从世界范围来看，数字化转型升级愈发成为各国的共识。

在Gartner近期的一项调查中，半数受访者预计公司将在2016年底完成数字化转型。据Gartner公司预测，2019年，这一比例将升至83%。但是，数字化转型并非是一蹴而就的。要完成数字化转型需要“持续创新、不断迭代以及长期的进化”。当下，以大数据为代表的新一代信息技术正在引发数字化转型浪潮，数据已然成为推动新经济发展的“货币”。如何弄潮数据时代，推动生产力的再次跃升，成为很多国家发展中的重要命题。在刚刚结束的2016年汉诺威消费电子信息及通讯技术博览会CeBIT上，我们能够清晰地看到以德国为代表的国家在数字化转型之路上的发展路径。

德国企业界有这样的说法：世界竞争如球赛，德国输掉了IT的上半场，必须要赢回工业4.0的下半场。作为传统制造业强国，如何利用信息产业实现原有工业模式的智能化和虚拟化，即在“硬功夫”上加入“软实力”，利用大数据、物联网、云计算等技术推动自身的数字化转型，是德国工业4.0的重点。

不难发现，无论是2015年，还是今年的CeBIT大会，数字化都是最为核心的主题。作为全球工业领域的风向标，这无疑表明各国对于数字化的重视。在微软看来，当今全球制造业格局正在迎来拐点，谁能充分把握住数字化技术实现行业整合，谁就能更快确立话语权。根植中国20余年，微软已与中国深度融合，而为中国积极寻找传统工业数字化转型的“中国路径”，更已成为微软的首要目标与重要使命。

和具有较强工业基础的德国不同，中国制造业面临着工业2.0和工业3.0的几期叠加，甚至还有发达国家再工业化与新兴发展中国家的“双向挤压”。但正如“工业4.0之父”克里斯托夫·梅内尔所说：中国制造将大有可为。这一年来，我们看到“中国制造2025”、十三五规划、互联网+战略、国家大数据战略推出，世界互联网大会再次召开，传统工业数字化转型有了顶层设计。同时，创新驱动发展已经成为中国经济新常态下实现转型升级的大战略。微软认为，中国完全有可能通过数字化与工业化的完美融合，实现制造能力的跃升，率先构建起4.0时代的智能生产力。

目前，数字化转型的潜力还不可测，但是“数据经济”的特性却早已显现，助力中国企业顺利在云平台上提升生产力已成为微软这两年努力的重要方向。预计到2020年，全球将至少有260亿台物联网设备，数据量将达到44ZB（1ZB=10万亿亿字节）。而据《2015年中国大数据发展调查报告》显示，2015年，中国大数据市场规模已经达到115.9亿元，增速达38%。

从最基础的设备联网和数据采集，到高等级的机器学习和大数据分析，无不唤醒云计算的发展。近两年以来，微软Azure云服务作为唯一落地中国的国际公有云，正助力越来越多的中国企业“腾云”。凭借微软智能云平台遍布全球的24个数据中心，以小米为代表的中国企业更为自信地走向世界。京港地铁公司是一家北京的地铁运营商，它与微软正共同协作在地铁中测试和部署基于微软Azure云解决方案，云计算的“入地”，也让地铁的检测、维修精准而高效；通过“凌云计划”，微软计划为100家中国创业企业提供了价值一亿元人民币的微软Azure公有云服务、软件和开发工具，为更多中小企业“入云”提供了便捷。



本文作者：微软公司资深副总裁，大中华区董事长兼首席执行官 贺乐赋（Ralph Haupter）

当然，微软推动中国数字化转型的努力远不止于企业层面，微软也在利用数字化技术参与打造一个智能制造时代的智能城市。微软通过以Windows10为核心的技术与平台，通过对9寸以下设备免费授权，正在携手上百家中小厂商打造中国技术生态圈（CTE）。去年12月，微软又与深圳市签署了战略合作备忘录，在互联网+、云计算、大数据、物联网等信息技术领域的全面合作，围绕深圳完整的硬件制造产业链，推动物联网、智能穿戴、移动平板硬件设备和相关软件应用的设计、研发、制造，微软正助力深圳通过产业结构升级，实现智慧城市转型。P

HPC需软硬兼济，才能共创未来
英特尔基于硬件优势，推动中国高性能应用创新

“目前我国在高性能计算上主要有三方面的任务”，北京航空航天大学钱德沛教授在日前召开的英特尔高性能计算开发者论坛上如此说道，“首先是发展世界领先水平的高性能计算机；其次，探索发展新的高性能计算机的商用模式和运营模式；最后，推动高性能计算环境的可持续发展，同时发展类似云的应用环境”。

在互联网+时代，高性能计算与云计算、大数据无法割裂，并成为下一代互联网中不可或缺并具有颠覆性意义的高新技术。主题为“开放架构，芯生动力”的高性能计算开发者论坛，由英特尔与中国科学院计算机网络信息中心携手举办，论坛上，钱德沛教授和中科院计算机网络信息化中心副主任迟学斌教授，一起同与会者分享了自己对中国高性能计算发展的诸多看法。

迟学斌教授表示，目前我国高性能计算应用主要集中在地球环境模拟、宇宙天文计算、化学计算、材料计算、可视化和网格计算等领域。乍听之下跟普通人的生活相距甚远，但正是全球的科学家在高精尖领域的探索，并逐渐转为民用，才让20世纪得以有巨大的科技进步，人类生活也因此而改变。

迟学斌教授向与会者深入浅出介绍了目前中国高性能计算的一些具体应用，包括地球模拟器、天文学计算和模拟、大规模分子模拟、大气海洋陆滨模拟、全球数值天气预报、水文计算、求解器、刑侦样本比对等。他表示，“这样的应用计算在2008年已经做到了上万个核的级别，但只有实现HPC软件和应用与高性能计算基础设施平台的完美结合，才能实现应用领域对于高性能计算的需求，解决应用中遇到的问题。”

而作为高性能计算领域的领先者和推动者，英特尔多核和众核技术无缝解决了硬件上的最大挑战。英特尔院士、HPC软件部门William Magro先生表示“英特尔从GHz时代到多核时代一路走来，在摩尔定律、计算、多线程、多核、集群上一直领先，不过除此之外，英特尔还不断针对高性能计算架构、内部互联、中间件、作业管理和开发工具进行出创新，让种种创新最终实现对高性能应用的强大支撑。”

英特尔至强处理器，英特尔至强融核处理器（Xeon Phi）、3D XPoint全新的非易失性存储技术、英特尔可扩展系统框架（英特尔SSF）以及英特尔Omni-Path高速互联架构（Intel OPA）等产品的技术创新，针对高性能计算在实际应用中遭遇到的计算、存储、网络、软件的问题，提供强有力的解决方案。

作为高性能计算行业应用的推动者，英特尔还一直致力于加强生态协作，结合其硬件平台优势，推动高性能软件应用的创新。英特尔和中科院合作成立的中国首家英特尔并行计算中心（Intel PCC）在落地不到一年的时间里，着重推动各学科的高性能应用研究，在相场和分子模拟两方面都取得了令人瞩目的好成绩，大力推动了材料科学、生命科学、计算化学、计算物理等领域的高性能应用研究。此外，英特尔还与业界伙伴共同推动业界开源软件OpenHPC的社区项目，致力于HPC软件的模块化和系统化，推动从底层操作系统、中间层到上层应用软件的完整开源软件栈。

纵观英特尔在高性能计算领域的作为，它的印记贯穿了高性能计算的整个生态链，从核到架构、从计算单元到操作系统、从代码串行到并行、从传统计算平台到并行计算平台的代码可视化、从平台到社区再到生态系统，英特尔一直在努力携手更多的本地合作伙伴，充分发挥硬件优势，推动高性能软件应用的优化创新，共同迎接高性能计算在中国的灿烂前景。



中国科学院计算机网络信息中心副主任 迟学斌


英特尔高性能计算开发者论坛活动现场

低成本打造优质输出 外企办公甄选爱普生WF-6593

随着商务打印市场的高度细分，企业对打印机的要求也越来越高。以外资企业为代表，采购预算的局促性让他们在选择打印设备时，更青睐打印和维护成本更低、功能更加全面的部门级一体机。这类服务于工作组内的打印设备，能够在保证低成本的前提下，更高效地帮助外企用户完成大批量输出。

爱普生前不久推出的WF-6593部门级彩色商用墨仓式一体机，正是一款受到外企用户信赖的产品。它集打印、复印、扫描、传真于一身，同时秉承着爱普生墨仓式系列一贯的优秀品质，在打印成本、色彩输出、节能环保等方面更高一筹，为追求高效输出的外企用户提供了便利。

成本制胜，低耗费打造品质输出

打印成本一直是外企在使用打印设备时主要的关注点。一般的喷墨和激光打印产品往往存在耗材耗费量大、更换频繁、更换代价高的问题，这为企业带来了大量的额外开支，也给日常工作增添了不少麻烦。而爱普生商用墨仓式WF-6593以令人惊叹的低打印成本，充分满足外企的高质量输出要求。

商用墨仓式WF-6593延续了爱普生墨仓式的大容量墨盒设计，有效避免频繁更换墨盒。单套耗材能够实现黑白10,000页、彩色7,000页的超高打印量，无论黑白还是彩色，单张成本都节省。

在解决了打印成本问题后，外企对于输出色彩的需求也被不断放大，这是因为彩色文档正成为增强商业表达能力的关键。商用墨仓式WF-6593能够充分满足企业的彩打需求。它采用了DURABrite Pro全新颜料墨水技术，输出细节不缺失，呈现印刷级打印品质。

此外，高质量的打印也离不开高速率的输出。商用墨仓式WF-6593具备24ipm的高速打印实力，首页输出仅需7秒。同时，它的四合一功能组合巧妙地解决了的设备空间占用问题，也满足了工作组内的各种文印需求，让“高生产力的工作站”这一称号名至实归。


WF-6593部门级彩色商用墨仓式一体机


大墨盒为低成本打印奠定了基础

绿色环保，营造人性化办公环境

如今,外企更加注重人性化的员工管理，致力于为员工提供更加绿色、轻松的办公环境。因此外企更青睐创新性科技，以便降低打印机等办公设备对健康产生的威胁，并通过科技让办公过程更加轻松。爱普生商用墨仓式WF-6593的所倡导的绿色办公理念，恰好契合了外企的这一人性化诉求。

得益于爱普生创新的PrecisionCore技术，商用墨仓式WF-6593在打印过程中无需加热，不会产生PM2.5排放，其二氧化碳排放量与耗电量均得到了大幅削减。这充分考虑到了长期与打印设备相处的员工的健康问题，为营造绿色办公环境提出了新主张。

优质解决方案，打印管理更便捷

爱普生在提供了高效智能的产品的同时，也为用户引入了优质的输出解决方案，为用户带来全新的打印及管理体验。其中，平衡部署旨在营造安全、灵活、高效的办公环境。与传统办公设备不同，爱普生墨仓式低排、低耗的优势无需外企用户另设空间放置打印机，高效输出的特性也为用户提供了随打随拿的便捷。用户可以根据实际应用环境配置最合适的产品，采用分散的打印机布局方式来完成打印输出工作，实现公司打印设备资源的合理优化配置。

而在整体打印设备管理方面，外企用户能够通过智慧打印管家 (EDA 2.0)实现主动智能精细化管理。它能够辅助IT管理员随时远程监控打印机状态，以便及时补充耗材，减少因设备宕机造成的业务停摆，满足企业对多打印设备的管理。

可以说，爱普生帮助用户一次性解决了多打印设备及多PC同时管理的应用环境需求，无论在使用还是在管理上都为外企用户带来了全新的体验。

总体来看，爱普生WF-6593部门级彩色商用墨仓式一体机精准应对外企用户需求，凭借低成本、高质量的输出素质，配合人性化的商用解决方案，在商务办公中积极发挥成本、节能与性能间卓越的平衡优势，从各个方面帮助外企用户实现安心打印“那张纸”的愿望。P


爱普生
微信服务号

组装不轻易被淘汰的电脑新平台 Z170+DDR4组合

在后PC时代，电脑性能的增长往往需要通过更加全面的优化，不仅仅是更换CPU、显卡那么简单，而是要通过全面的硬件优化来实现。如今，无论是新装机还是整机升级，越来越多的DIYer走出以往只更换CPU、显卡等硬件为主的误区，到现在的开始着手解决瓶颈，更换高速固态硬盘以及高速DDR4内存，避免被淘汰的部件令整机有劲使不出的现象，电脑性能的提高方式也变得更为细致与均衡。

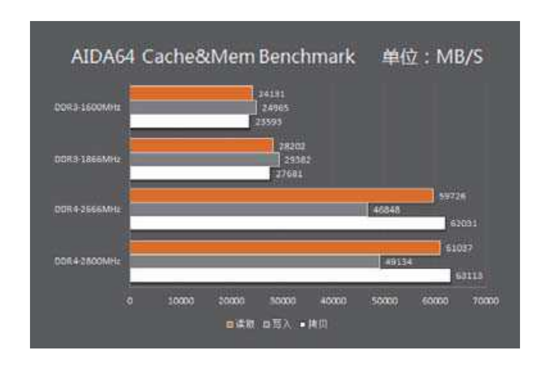


近期，在PC市场中一个很重要的改变就是Z170系列主板芯片开始支持DDR4内存，不仅仅让坚持多年的DDR3内存逐步退出历史舞台，更是开启了全新的DIY时代。Z170+DDR4内存，将会在近期乃至未来两三年之内成为用户升级PC的最佳解决方案。

DDR4新平台带来的性能提升

内存作为整个PC系统的重要部件，更高带宽的内存系统意味着更好的性能，并且将会对电脑性能产生决定性影响。那么DDR4内存与DDR3内存之间，则是拥有着相当大的性能差距。

以DDR3-1600内存作为参考基准，DDR4内存拥有最少147%的性能提升，更换DDR4内存之后PC性能会更加优秀。而在游戏等应用方面，更换DDR4内存带来的性能提升甚至要比更换显卡来得更好。





游戏内存是否是Z170的绝配

大家都会关注游戏内存是否更加适合，由于借助了更好的硬件配置自然会获得更强的性能福利。HyperX FURY系列DDR4内存电压低至1.2V，CL值低至14-15，并支持2133MHz/2400MHz/2666MHz这3种频率。更高频率、更宽泛的CL值，成为HyperX高端游戏内存的制胜法宝。



HyperX FURY内存：普及型的最佳选择

如果谈及普及型产品，必然需要相当高的性价比，因此价格比较低廉的DDR4-2133规格的产品绝对是好选择。对于追求性价比、准备组装中端的用户，HyperX FURY系列入门级DDR4内存是值得推荐的好产品。



FURY DDR4系列产品在外观上延用HyperX FURY家族的设计风格，在右上角留有DDR4标识，流线型的铝材质散热片不仅可增加美感，也更好的屏蔽了电子干扰的作用与提供更高的散热面积，增快热量的散发，为完美性能表现提供保障。

FURY DDR4内存采用优质的海力士内存颗粒，并经过严苛性能检测，保证内存在高负荷、长时间工作的稳定性。值得一提



的是，这款内存支持PnP自动超频功能，PnP模式下用户无需多做设置，内存会自动识别系统实现理想频率。由此可见，HyperX FURY DDR4内存带给我们的主要特色在于：亲民的价格之下也拥有强劲性能。



HyperX Savage内存：出众的性能表现

HyperX Savage内存是近期新出品的产品系列，尤其是对SkyLake处理器进行了专门的性能优化，因此在使用中高端平台的时候会更加适合。并且在性能以及超频潜力方面，这款内存产品同样有很棒的表现。



HyperX Savage内存采用压铸铝散热器采用时尚的不对称设计，外形小巧，可以放置在大尺寸的 CPU 冷却器下，散热能力更强，可让系统更加凉爽地运行，同时提升了最新 PC 硬件的外形，让你的DIY“作品”从一大堆“四四方方”的产品中迅速脱颖而出。黑色散热器和搭配的 PCB 均采用优质铝制造而成，采用钻石切割工艺，更具时尚气息。这款内存可用于单通道中，也提供双通道、4通道和8通道的套装，其容量最高可达128GB，功耗低于 DDR3，所有部件的电压仅为 1.2V 或 1.35V。

HyperX Savage DDR4 内存兼具高速度与低延迟，具有强悍的性能表现。它支持Intel 多核处理器，可以大大提高视频编辑、3D 渲染、游戏以及 AI 处理的速度。速度和延迟分别高达 3000MHz 和 CL12 - CL15，并且已针对 Intel Z170芯片组进行优化，无需在 BIOS 中进行手动时序调整即可轻松完成超频。

HyperX Savage DDR4 内存可用于单通道中，也提供双通道、4通道和8通道的套装，其容量最高可达 128GB，功耗低于 DDR3，所有部件的电压仅为 1.2V 或 1.35V。压铸铝散热器采用时尚的不对称设计，外形小巧，可以放置在大尺寸的 CPU 冷却器下，散热能力更强，可让系统更加凉爽地运行，同时提升了最新 PC 硬件的外形，让您从一大堆“四四方方”的产品中迅速脱颖而出。黑色散热器和搭配的 PCB 均采用优质铝制造而成，采用钻石切割工艺，更具时尚气息。

编辑总结

是否更换DDR4内存还是维持DDR3内存将会是今年DIY市场争议中的一大重点，而最终DDR4内存会因为价格的逐渐降低开始普及。所以组装Z170+DDR4的配件组合，将会近两三年之内的主流搭配，并且是长时间不轻易被淘汰的电脑部件。而各大厂商在内存产品线方面都有足够充足的准备，例如需要搭建中高端平台，以及喜欢超频的用户，可以选择HyperX的Savage系列内存；而对于入门初烧级用户，可以选择拥有超低电压和自动超频功能的FURY系列内存。无论是追求性价比的用户，还是预算充裕的高端玩家，都可以从HyperX产品线中获得完美的解决方案。

更多详情请点击HyperX官网：http://www.hyperxgaming.com/cn/

HyperX FURY DDR4内存京东商城购买链接：http://item.jd.com/2121093.html

HyperX Savage DDR4内存京东商城购买链接：http://item.jd.com/2010290.html P

虚拟照进现实 VR迎爆发元年

在MWC 2016上，VR/AR产品赚足了人们的眼球。无论HTC高调发布HTC Vive Pre，还是三星利用VR直播Galaxy S7发布，厂商们竞相追逐这项炫目的技术。而这一切似乎都在印证专家们的预言：2016将成为VR/AR的爆发元年。

VR带来前所未有的体验

戴上头盔，配上头戴式耳机，一场VR体验刚刚开始。

眼前时而出现热炎浓烈的火山，时而出现冰封极寒的雪地，时而是新奇变化的灵幻世界，时而是熟悉的游戏电影场景……与以往的观看方式不同，人们的视线不再总是跟着镜头走。VR在眼前创构了一个空间。在这里，人们可以进行主动选择，上下左右都可以看，而且在不同方向看到的场景也不同。

这就是VR提供的与众不同的“沉浸式”体验。IEEE专家这样评价VR：在网络购物快速发展的今天，为什么仍然有许多人宁可自驾车到实体商店购物？答案很简单，如果不考虑价格等其他因素，人们还是偏爱选购实体商品的真实体验。而VR正给予了人们更强的场景参与感。

是的，VR已经成为业界普遍看好的新技术。分析师们认为，2016年将成为VR爆发的元年。IEEE专家表示，VR将在2016年成为消费电子产品主要有两个原因：一是摩尔定律（这一定律揭示了信息技术进步的速度）；二要靠人们追求美好愿景的坚定决心。

全球巨头积极布局VR

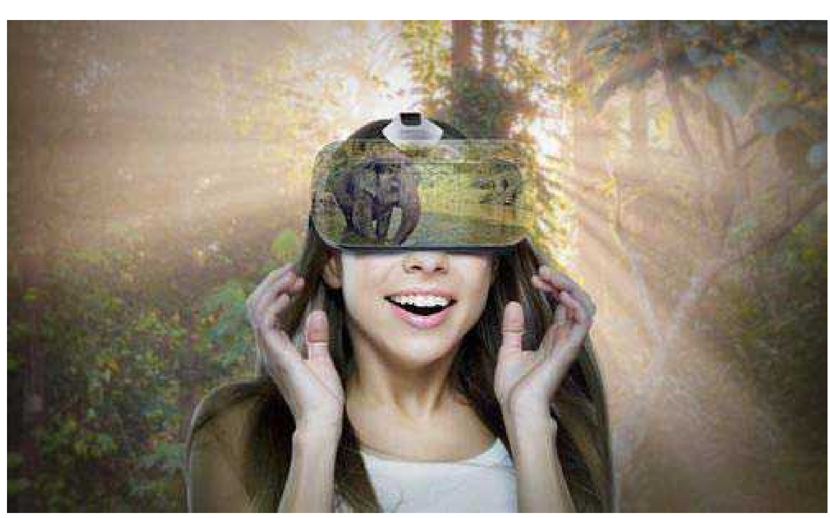
当下，由于视觉冲击是VR的显著优势之一，所以VR在游戏、电影等视觉消费领域率先获得了认可和欢迎。与此同时，那些熟悉VR或以此为业的人们，对其应用场景的设想显然抱有更强烈的期望。

未来，VR将全面改变休闲娱乐、游戏竞赛、模拟演示、零售业、健康医疗、社交网络等领域的业态。而商业巨头们在预见这一趋势后，都纷纷开始组建虚拟现实团队。

国际上，融入更多生活场景的VR开发正如火如荼地进行。仅仅在已经公布获得投资的项目中，就有医疗、健身、体育、培训、房地产等主要方向。2014年3月Facebook公司宣布以20亿美元收购Oculus。在这场收购中，前者长于社交网络，后者手握虚拟现实设备Rift VR，因此也引发了人们对虚拟社交的无限遐想。就像网络世界里先到先得、抢占先机的商业案例一样，在VR领域，谷歌和其他IT巨头绝不会坐以待毙，任由Facebook的Oculus Rift、微软的HoloLens或三星的Gear VR等VR设备先拔头筹。

而在国内，VR研发除了将重点放在集中度较高的游戏和影视领域外，在文物修复虚拟再现、房地产等方面也有所涉及。

目前，游戏娱乐已成为VR/AR最主要的应用领域，不仅因为这是该技术最早的应用领域之一，还因为游戏娱乐本身就是最容易适配VR/AR的内容（比如游戏引擎Unity）。2015年，国内影视业龙头华谊兄弟就开始依托内容，布局VR硬件战略。它所采用的方式是投资硬件生产商暴风魔镜，并在2016年初进行了第二轮跟投。在国内几大互联网公司中，百度在2015年推出VR频道，阿里巴巴的云计算或将在未来发力，而其收购的优酷也开始支持360度全景视频，腾讯发布了全套虚拟现实领域战略，乐视推出乐视VR一体机和头盔，小米开始筹建探索实验室投入VR领域。



VR给予了人们更强的场景参与感



Facebook以20亿美元收购Oculus，掀起了虚拟现实产业并购浪潮



图为IEEE高级会员、英国厄尔斯特大学智能环境与虚拟世界研究实验室团队总负责人Kevin Curran博士


图为HTC董事长王雪红展示HTC Vive

VR面临的障碍：成本和内容

虽然VR的前景无限，但它的发展自然也面临着障碍。简单来说，一是成本，二是内容。

曾经名噪一时的谷歌的Carboard项目，虽然为人们提供了较为廉价的虚拟现实体验，但它提供的并非真正的VR体验。而优质的VR技术和设备造价昂贵，且研发过程极其困难，只有一些实力雄厚的企业才有可能在VR领域有所作为。

IEEE专家表示，在某种程度上，VR更偏向于艺术而非科技领域，同时还需要制作配套的VR内容作为支持。厂商会继续生产出更好的硬件和新设备，然后研发人员会为其打造出相应的数字内容和体验。未来的学校和家庭都会用上VR/AR，但至于人们将如何用它、（更重要的是）为什么用它，人们尚且不得而知。

而在技术标准制定方面，标准缺失是限制VR技术推陈出新的一大因素。目前，开发人员在进行VR内容创作时必须选择一个特定的VR设备平台，也就是说，特定的VR内容只能在某一类的设备上演示，而无法与其他设备兼容。这不仅对消费者不利，也限制着VR市场的发展。

VR新品将齐聚MWC上海

幸运的是，随着VR的不断发展，障碍正逐渐被克服。不久前，德勤发布的《科技、媒体和电信行业预测报告》称，尽管VR市场面临着技术壁垒，如因设备引起的眼睛疲劳等，但其发展前景依然较好。预计2016年全球VR市场将有望突破10亿美元，其中硬件市场将达到7亿美元，软件市场将达到3亿美元。高盛也发布报告称，在正常预期下，只要能够解决设备的移动性与电池续航问题，到2025年VR/AR产业将开辟800亿美元的市场。

2016年将成为VR发展的爆发元年，VR技术的演进和产品的更迭将日新月异。今年6月，VR将迎来又一个集中展示的机会：MWC上海（世界移动大会-上海）大会将盛大召开，这届大会的主题是“移我所想”，意在表达移动技术让人们的额生活更加时尚，而VR/AR恰恰完美诠释了这一主题。

MWC上海专门设置了VR/AR互动体验区，使广大观众拥有更多的实际体验机会。同时，MWC上海期间还将举办虚拟现实峰会。据悉多位虚拟现实行业领军人物将悉数登场，包括HTC Vive中国区总裁Alvin Wang Graylin；CBS Digital的执行制片人George Bloom，他曾参与《爱丽丝梦游仙境》《玩具总动员3》《冰河世纪2》《汽车总动员2》《X战警3》等多部影片的动画特效制作，他们将与参会者共同探讨虚拟现实设备、内容、技术和软件等业界最关心的话题，以及虚拟现实如何进军并广泛应用于游戏、电影、娱乐、零售及其他行业。

最新的VR/AR产品、最牛的VR领袖、最时尚的VR观点将齐聚MWC上海，让我们拭目以待！ P

第六届畅读·新媒体指数盛典“核聚变艺术展”圆满召开

在不久前结束的VIVA畅读新媒体指数盛典大会上，VIVA畅读创始人韩颖和清博大数据-新媒体指数CEO郎清平共同指出差异化、个性化和智能化将成为新媒体发展的新方向，主流媒体融合的大潮即将到来。二月二，龙抬头，一年一度的VIVA畅读新媒体盛典已经是第六届了，今年核聚变的主题更是吸引了众多新媒体人和各媒体从业人员等700多人的热情参与。

在此之前，VIVA畅读新媒体已经连续5年成功举办新媒体盛典：“2011年能量大爆炸”“2012年共赢生态”“2013年时间价值”“2014年个性阅读”“2015年进化论”。作为多届“新媒体盛典”的主办方，VIVA畅读新媒体是众多国际知名品牌移动营销首选合作伙伴，连续5年博鳌亚洲论坛独家无线新媒体合作伙伴，《福布斯》中国移动互联网30强唯一入选新媒体公司。畅读客户端拥有超过1.8亿的装机用户，聚合了近1000家主流杂志与出版社内容，同时也致力于为用户提供最有深度、最有价值、最权威、最有趣的品质阅读。

清博大数据-新媒体指数（www.gsdata.cn）是中国新媒体大数据平台，世界互联网大会网络公益发起单位。现已开通账号分钟级监测服务，打击粉丝造假账号，其评价账号传播价值的WCI指数，已被政府、科研机构、媒体等众多机构采用。2016年初，清博大数据成功举办了“2016新媒体影响力盛典”，清博大数据CEO郎清平发布了清博舆情、清博指数、清博广告、清博学院的“四个一”产品体系。

与以往的业内同类型会议有所不同，本次盛典，在嘉宾



盛典活动现场虚位以待



主办方致辞：韩颖 VIVA畅读新媒体创始人兼CEO



主题演讲：胡进 VIVA畅读新媒体CMO——《社群阅读的共鸣时代》



主题演讲：高务修 凯络中国区副总裁——《内容营销喧哗中的快狠准》

步入主会场前，便会先欣赏到一场新媒体时代下，基于数字化的艺术展。“核”“聚”“变”三个展馆，分别从不同维度演绎出，畅读6.0产品“知识链与关系链完美融合的阅读生态美学”、“内容精准推荐上的社群读心美学”，以及“基于社群名人堂、知识链所构筑的知识进化美学”。艺术展中，二维码形态的故宫、能装下整个美国国会图书馆的芯片、蒙娜丽莎微笑秘密的解读等，都给来宾留下了深刻的印象及共鸣。另外，盛典开场以时代广场原班人马演绎精彩京剧的形式进行展现，也令人眼前一亮。

本次活动共包含主题演讲、圆桌论坛以及颁奖典礼三部分。在会议上半场的主题演讲中，畅读CMO胡进、亚马逊中国副总裁梁康妮、凯洛副总裁高务修以及清华大学新闻与传播学院教授沈阳进行了精彩的分享。各位嘉宾针对互联网+时代媒体与电商的融合以及新媒体内容营销等相关话题各抒己见，引发在座与会者参与讨论。

畅读CMO胡进，在对新产品的解读中指出：畅读6.0版的核心，是启用了，由同兴趣社群好友为用户推荐内容的社群化读心引擎，这种以人为本的人性化推荐，加之原有的降噪引擎，聚合为畅读的“社群阅读共鸣引擎”，借此便能真正引发用户内心深处的共鸣，知识关注实现畅读始终所为之努力的目标——“价值阅读”。同时，还介绍了畅读6.0版中，融合的引力、智慧、创作三大生态。特别在公布畅读所定制“星球移民”“名人堂”“100%”三大共赢计划时，在场的品牌方、内容方及媒体方都给予了阵阵掌声。可见，畅读新产品将成为全新阅读生态的驱动力，社群阅读的共鸣时代已来临！



年度颁奖环节：用户最爱三大手机品牌



圆桌论坛：内容和平台哪个更重要

活动后半程，三场思维碰撞的的圆桌论坛不断将会议引向高潮。92手机助手创始人兼CEO何忠辉，康泰纳仕集团新媒体部市场总监蔡京川，光明日报副总编辑陆先高，环球时报副总编辑、生命时报社长吴天红，环球网总经理、人民网副总编辑许丹丹，南都娱乐周刊主编兼CEO谢晓、新京报编委全昌连等业界大咖围绕《媒体融合新势力何以智造新价值》以及《内容和平台哪个更重要》两个议题展开精彩交锋。而在最后的讨论环节，主办方特地请到壹读传媒执行总编辑吴久久、NewMedia联盟市场总监袁国庆等自媒体领域的领军人物，从自媒体人的独特视角阐释他们对于《自媒体变现模式》的思考。

在盛典现场，还有根据VIVA畅读用户关注度、清博大数据评选出的众多获奖榜单。其中包括：十大最具影响力杂志、十大最具创新力网站、十大最具传播价值自媒体、用户最爱三大手机品牌、十大最具潜力新媒体。除此之外，还有“2015新媒体热词榜、2015新媒体热门话题榜、2015新媒体十大曝光人物榜、最具影响力的行业新媒体榜单、最受新媒体关注的新锐创业人物榜”等重磅榜单揭晓。P



止戈为武
记非暴力游戏潮流的新趋向

文 | 无声畅游

从早期的《毁灭战士》到最近的《辐射4》，杀戮是游戏永恒的主题，它符合人类崇尚暴力的本能，由此激发的感官上的爽快感和满足感，也成了游戏乐趣的主要来源，以至于使“游戏=杀人”几乎成了一种定式。但任何定式总会有让人厌倦的一天，也许这一天远未到来，但在最近，我们看到有许多新作正在做出令人欣喜的转变：鼓励玩家放下屠刀，另辟蹊径，通过非暴力方式达成既定目标，纵使依旧摆脱不了打打杀杀的大框架，但至少可以做到两种方式并存，让玩家多一种选择，岂不美哉。

这里首先要拿《怪物猎人》说事，很意外吧！在普通人印象中，这是一个彻头彻尾的砍杀巨型怪兽类游戏，但实际上，除了直接杀戮外，玩家可选择使用陷阱诱捕猎物，比如一只暴烈的雄火龙在被打成重伤后，会瘸着腿逃回巢穴。聪明的猎人这时会一路跟踪它，在它的睡窝旁边放上一个陷阱，然后在它被诱捕的时候朝其扔两颗麻醉炸弹(玉)。可以说，成功地活捉一只怪兽比粗暴地锤死它更符合狩猎精神，而且它也可以为你带来更多的素材作为回报，当然获取怪物鳞片和其他战利品的方式远不止于此，这就要依靠玩家的想象力了。



上 在3DS版《怪物猎人4 Ultimate》中，诱捕怪物可以获得更大的回报，也更符合狩猎精神

其实，让玩家选择杀死或放生并不是一个最近才有的概念，早在《潜龙谍影》初代中，就不鼓励玩家使用暴力解决问题，多使用非致命的手段来处置敌人不但会影响最终的游戏分数，显然也会给你带来更大的满足感。而该系列的最新一作《潜龙谍影5》，更是鼓励玩家在扮演史上最传奇战士Big

Boss的时候，尽量在战场上俘获有技能的敌军士兵并将其遣送回基地，以此增强自己的势力和影响力。游戏进程很快演变成反复地刷高能力士兵：先识别有用的潜在人选，然后用麻醉枪将其击晕，进而用富尔顿气球将其诱离以投入母基地的建设。而母基地正是整个游戏系统的关键所在，研发新的武器、升级现有装备，乃至推进剧情发展，全都离不开它的支持。当玩家习惯通过气球诱捕系统清理敌占区时，反而很不习惯杀人，哪怕是因为自己失误搞砸了任务而被迫杀死可能成为自己盟友的敌兵时，都会有一种负罪感。

其实游戏和电影一样，都是一种媒体，其本质是与观众产生思想上的交流与共鸣，传播价值观。虽然如前所述有很多游戏都在鼓励多样化的游戏方式，但在传媒手法方面，大部分传统风格游戏，尤其是那些3A大作，依然过于依赖暴力，这也是游戏至今仍达不到电影那种媒体高度的原因。这里，不得不以2015年的年度大作《辐射4》来作为一个反面教材。

在《辐射4》中有这样一个有趣的场景，当主角游荡在虚构的波士顿废土上时，会远远地听到有一名播报员正在绘声绘色地解说一场比赛，他那富有激情的声音是从一个破败的赛马场传来的，糟糕的话筒反而使他的播音平添了几分魅力。我好奇地举起狙击望远镜，看到许多机器人在赛场上赛跑，坐在露天看台上的观众都在卖力的喝彩，那劲头仿佛是把全部身家性命都压上赌注似的，好一副其乐融融的景象。如果这样的场景让你有了超脱游戏的感觉，那么当你真的靠近赛场，看到播音员号令大家一起向你发动攻击时，绝对会像吃屎一样。原来这一切都逃不过《辐射4》的既定法则：杀死一切。即使在如此有爱、精心设计的场景中，你也无法真正融入其中，无法与观众或选手之间产生互动，除了用子弹问候，还有一个可引爆所有这些机器人的开关。

Bethesda用世界一流的美工和程序员，构建了一个庞大精美的世界，却只是把它当做杀戮的战场，不能不说是一种莫大的浪费和遗憾。游戏中的任务重复度极高，无非就是换一个地点，换一批要杀戮的对象。从这一点看，它甚至不如系列最初的两部作品，黑岛的作品之所以能成为经典，就在于拥有一套自由度极高的系统，您可以通过武力以外的方式解决大部分问题，然而黑岛作品中有很多有趣的非暴力选项都被B社给剔除了，这也难怪《辐射4》从上市之初受到了短暂的追捧后很快就成了玩家一致责难和奚落的对象，口碑越来越差。

当然《辐射4》并不是没有非暴力游戏方式，但明显让位于战斗。它也有基地建设部分，而且其内容和功能极其丰富和强大。但是它却没有什么存在感，即便你花了很大的精力建设了多个小镇，也感觉不到对游戏中的世界产生了丝毫影响。这些小镇只不过是杵在那里，很繁华喧闹，却又浮华空洞。

《辐射4》的对话系统是另一个槽点，它提供了一套简化的语气式回复轮盘（类似于质量效应，但不同于B社以往的作品），初看之下很新颖，但实际上这些对话选项甚少带来不同的结果，使得主角和其他角色之间缺乏真正有意义的对话，该开干还是会开干，缺乏变数。此外，《辐射4》的技能树因为缺乏等级封顶，导致玩家角色缺乏独特个性，到最后解锁一切时，都成了一个模子。

而比《辐射4》稍早时候推出的《猎魔人3》则明显在战斗以外的地方颇下了些功夫，它的故事剧情一直是最令玩家津津乐道的地方，这些集动人、幽默和悲剧色彩于一身的剧情有时并不需要我去杀任何人。在其中的一个支线任务中，有一位老妇人请求我打开她的小屋为她找一口平底锅。虽然一些士兵之前已来过并洗劫了她的屋子，但这时并没有任何战斗发生，你进了她的屋子后四处搜寻，意外地发现了一份用锅灰写成的文件，就是通过这上面的文字，大致了解了一段曾发生过的往事。 ，还可以获得一些食物奖励。

一开始，这位老太婆有些凶巴巴，杰洛特也不太愿意帮她。这些都是很生活化的元素，到了从黑色的炭灰中得到悲剧消息，并结合屋内的其他调查结果拼出完整的画卷后，整个任

左 《潜龙谍影5》当然少不了富尔顿回收系统这一系列招牌特色，而母基地建设也为本作增添了更多的可玩性

右上 杀戮是《辐射4》永恒的主题，然而这也让它的任务自由度甚至还不如系列头两部作品

右下 《辐射4》的对话轮看似新颖，但很快人们总结出了它的规律，四个选项无非是赞同、反对、询问或嘲讽







务都升华了，而且在这一过程中，你不必杀人，也不用担心被杀。

在整个《猎魔人3》及随后的资料片“石之心”中，玩家还会遇到很多类似的主要依赖对话的场景，其中有一个帮人找名画的剧情任务就主要是依靠交谈完成。在另一个脑洞更大的任务中，杰洛特让己身被一个油嘴滑舌的花花公子的灵魂所占据，陪“石之心”的女主角参加一场婚礼，一路上插科打诨，勾搭女宾，猪圈赶猪，潜水找鞋，表演杂耍，极尽耍宝之能事，笑料百出，让人见识到了杰洛特那冷峻外表下不一样的一面。

当然杰洛特本质上还是一位猎魔人，他离不开手中的剑，离不开战斗，但CDR尽量提升非战斗要素比重的做法是值得称颂的。对《猎魔人3》的世界进行精心的调查（哪怕有时只需按一个键）是必不可少的，很多任务都需要搜集各种线索拼接出其背后的故事和真相，这对于任务目标的了解和战斗的准备也是大有帮助的。正是这种对剧情精炼及角色互动的注重，使《猎魔人3》和过于注重战斗的《辐射4》高下立判，不仅夺取了许多原本被视为后者囊中之物的奖项，还因诚意满满的资料片，极大地延续了生命力及其口碑，绝不像《辐射4》那样高开低走，大起大落。

如果说3A游戏为了迎合大众市场还无法彻底淡化战斗与野蛮杀戮的话，那我们不妨指望相对自由的中小工作室能够在非暴力流的方向上走得更远。DayZ，一款僵尸题材的在线生存类游戏，自上线测试以来一直充斥着各种各样的问题，不过游戏最有趣的一点没变：不以杀丧尸为宗旨，而是允许玩家通过各种方式与游戏中的世界进行交互，比如参与谈判，进行交易，与完全陌生的人建立脆弱的联盟等等。由于游戏中的其他角色均由真人控制，所以整个游戏的走向也充满了未知性。DayZ也正是得益于此维系热度至今，并成为各类游戏直播网站的宠儿。

当然，最能够在非暴力游戏方式上做文章的游戏类型还是要属RPG，前文所述的两部2015年度大作均对此做了一定程度的尝试，只不过效果有别，但如果硬要把《猎魔人3》拔高到纯文艺的高度也是有失公允的。那有没有一款RPG能够将我们从战斗中彻底解放出来吗，最近推出的一款名为《颓废年代》（The Age of Decadence）的传统CRPG给出了答案。这款历经十年断断续续的开发才得以艰难问世的作品，初看之下，仍不免略显粗糙和缺乏打磨，却有着毫不妥协的游戏方式。它当然包含战斗要素，而且难度极高，但玩家却有权选择是否参与战斗。

在《颓废年代》一开始，会照例提供一些职业供玩家选择，但不同职业带来的游戏体验截然不同。雇佣兵是传统的战斗型角色，而商人就是一个切合本文主题的非战斗型角色，而这个职业也正好符合游戏标题“颓废年代”所蕴藏的真实含义：一个靠金钱就能解决一切的时代。游戏的主色调是政治与贪欲，而不是剑与盾的英雄主义。因此，商人是一个非常









上左 《辐射4》的城镇建设看似繁华，实则空洞，不过依然有很多玩家对此乐此不疲

上右 在《猎魔人3》中不乏帮助老婆婆找东西这样有趣的分支任务，你不必杀人，而是要靠细心的搜索与调查

下左 在资料片《石之心》中，更让我们看到了一个不一样的杰洛特

下右 《看门狗》的黑客潜入主题是3A领域对于非暴力游戏方式的又一次尝试

有针对性的高风险职业。早已厌倦战斗的玩家无需为他的战斗技能分配任何点数，因为他的最大武器是一张三寸不烂之舌。这具体表现在他的三项技能上：交易、说服和街头智慧（Streetwise）。

在度过了初期的线性流程后，游戏的情节和事件开始变得互相关联，错综复杂起来。很多时候，你需要机智灵活地采取行动，某些对话交流则要依靠你的说服能力。当这些手段都无法奏效时，就需要用到见人说人话，见鬼说鬼话的streetwise技能了。在某段情节中，有人试图引诱我进入一所废弃的屋子，你察觉到这其中必有蹊跷，这时便能通过街头智慧套出其中的阴谋。当然你还是要作死也不是不可以，进入屋子后立即触发战斗，尝尝被秒的滋味也很不错。

作为一名商人，你的任务就是识别危险情况并尽量避免它。你所加入的商人行会也是一个充斥着政治手段的机构，经常需要借助刺客之手谋杀自己的对手。不过你也会遇到过于棘手的目标，这时就只能依靠你自己来寻求解决方案了，你想到去找镇长帮忙，但镇长却要你先去镇外的两所敌营解决一些问题，当然不是去剿匪，你也没那个能力，而是与匪徒谈判，要他们释放绑架的一名人质。这正好可以一展商人所长，经过一番花言巧语讨价还价之后，你把绑匪最初提出的赎金价格压低了一半，回到镇长那里交差时又极力说服他支付全额赎金，这其中的差价自然落入了自己的口袋（再次点题），名利双收，岂不美哉。

值得一提的是，缺乏战斗的游戏流程并不缺乏紧张感，风险时刻伴随你的左右，若稍不留意说错一句话或做出一个愚蠢的决定都会立刻要了你的小命，这毕竟是一个危机四伏、充满敌意的世界，不要对自己的街头技巧过于自信，在与人交涉的过程中一定要慎之又慎，因为你所扮演的角色实在是太脆弱了，甚至连地下室的一只老鼠都能杀死你，但正是因为这种角色本身的缺陷，才使玩家在成功完成任务后能够得到更大的成就感与满足感。

如果最后还需要一个非暴力的典范来为本文做结，那一定没有比《传说之下》（Undertale）更为合适的了。这款在2015年红透半边天的小品级游戏，其灵感来源于同样怪诞的妈妈系列，它最了不起的一点便是将暴力和非暴力游戏方式同时发扬到了极致。游戏的普通玩法与一般JRPG几无二致，就是凭着玩家的本能杀死所遇到的一切活物，提升自身的属性数据。但如果是这样的话，没杀几个人你就会厌倦了，毕竟谁会浪费精力在这样一款简陋的游戏中刷级呢。然而当你换一种方式来体验这款游戏，会发现整个世界都不一样了。游戏中的每一场战斗都会提供非暴力的有时甚至有些滑稽的过关选项，你可以与敌人交谈、拥抱、开玩笑，甚至忽略他们的存在。比如，你可以爱抚一只狗战士，直到他也被你感化放弃战斗。游戏的进程会根据你选择杀死还是放过对手而改变，进而会影响到关键角色与主角之间的交互，某些场景的设置，甚至连结局都会相应地发生改变。更确切地说，要想看到最完整最精彩的结局，你必须坚持做一名和平主义者。

就是这样一款即使以独立游戏标准衡量也显得过于简陋的16位级像素游戏，拨动了早已厌倦在游戏世界中无休止杀戮的玩家们的心弦，因此它能够以黑马之势脱颖而出也就不足为奇了。其实说到最后，笔者也没有提到一款完全不含任何暴力因素的纯和平向游戏，那是另一个范畴的话题。本文主旨还是在研读游戏业近年来所体现出的这一可喜趋势。所谓过刚易折，游戏业在走过了这么多年的暴力流之路后，终于开始尝试放下屠刀，自我救赎，回归现实生活和平向善的本源，而所谓“游戏世界与现实世界之间不断模糊的界限”不也正体现于此么！P





上左 在DayZ中，最可怕的不是僵尸，而是人心（怎么听着这么耳熟？）

上右 《颓废年代》以今天的技术标准来看，是一部非常陈旧的作品，但朴实的外表之下，却需要你细细品味



左 在《颓废年代》中与他人交涉时，永远是以说服为第一要务，战斗其次



中 《传说之下》居然能以如此简陋的画面引发如此大的轰动，想必一定有其过人之处



右 遇敌的四个选项，放生虽在最后一项，却是整个游戏的精髓所在



影视与游戏的跨界合作

手游行业十大影游联动案例类型分析

文 | 碧海银鲨

只要关注手游行业的人，相信都不会对“影游联动”这一说法感到陌生，作为去年手游行业里出现频率最高的词汇之一，影游联动不断地被反复提及，那么该如何对其进行定义呢？

借用某位游戏从业人士的话（大意），在“中国做营销，如果有什么方式能让人们最大范围而且最短时间就知道的话，最好就是结合电影做宣传”。至于怎么与电影相结合呢？以前流行的广告方式或许只是植入电影内的场景或道具，但近年兴起的手游言，直接花高价购买电影或电视剧的IP，直接在名称上大做文章，同步宣传，把所有这部电影的观众都视为潜在的手游玩家，并尽可能将其有效地转化，这个过程也就是本文所说的“影游联动”。

在我们了解影游联动之后，可能又会追问其目的是为了什么呢？早在2014年巨人网络发布手游战略时，总裁纪学锋就说，娱乐影视行业与游戏行业天然互补，游戏是比较赚钱的行业，但实际影响力较小；影视行业影响力非常大，但赚钱比较辛苦。这番话直接指出了影游联动的本质，也就是手游与影视作品互相挖掘利用IP的价值进行变现，这对于影视公司与游戏公司而言都是好事，因此双方往往都会积极达成合作。

鉴于电视剧要比电影更接地气，而且电视剧的播出周期较长，更有利于手游营销，以及电视剧承载的内容更适合于改编为手游，因此本文主要谈及电视剧IP手游的影游联动现象。

一、综艺节目IP带火影游联动新概念

手游行业疯狂追逐IP的现象本来是最近这三年才出现的，而游戏厂商们将影视IP视为金矿又只是这一年多以来之事，但早在前两年，国内各大电视台上综艺节目如雨后春笋般冒出来之时，恰逢手游市场被资本搅得最为火热之际，就有不





左 竖版跑酷手游《爸爸去哪儿2》与同名大电影进行影游联动

右 腾讯发行的《中国好声音》官方手游的《全民偶像》

少厂商抱有综艺节目的全民性关注热度而捞一笔而走人的心态出品过一大批的手游。虽然综艺节目并非是影视剧，但这一批综艺IP手游的出现，可以认为是在很大的程度上真正催生了日后“影游联动”这一全新概念。

由于综艺节目本身也有火与不火的分别，因此在这一批拥有综艺节目IP的手游里面，自然免不了有成有败的，而且结果自然是成少败多。就笔者个人感觉，真正火的只有初尝螃蟹的《爸爸去哪儿》的官方手游，究其原因一是这个综艺IP依托的是湖南卫视旗下掀起全民性收视狂潮的王牌综艺节目，而手游也是湖南卫视授权去制作的，湖南卫视在这一过程中扮演了推动实施的角色，并非只是单纯地卖IP。

由于《爸爸去哪儿》至今已经推出了三季，因此其同名手游也出至三代，除了第一代是横版3D跑酷外，第二与第三代均为竖版3D跑酷。《爸爸去哪儿》手游的成功主要体现在其下载排行榜上，彼时游戏常在各大渠道杀入下载榜前三甲，因为第一代上市那时正值跑酷游戏流行之际，手游特别适合一家人在看电视节目时进行互动交流，因此获得了市场上的成功。不过要论起真正的影游联动的话，只有第二代的《爸爸去哪儿2》才是名副其实的，因为湖南卫视在2014年春节推出了由综艺节目原班人马拍摄的同名大电影，在票房劲爆之时，其同名手游《爸爸去哪儿2》自然也不会错过进行影游联动的最佳时机。

除了《爸爸去哪儿》手游以外，还有腾讯发行的号称是《中国好声音》官方手游的《全民偶像》值得一提。《全民偶像》是一款融合了唱歌与多人跳舞的音乐社交手游，以其拥有的最热综艺节目IP与腾讯强大的用户资源，尽管错过了这档节目最火热的时间节点，但想不成功也难。至于那些失败的手游，因为数量太多，这里就不再一一列出了。

二、《花千骨》电视剧与游戏的现象级成功

影游联动到底是如何在去年突然间令整个手游行业里为之瞩目的呢？这一现象的成因里，《花千骨》电视剧与手游的大热居功至伟，这两个不同领域的产品均缔造了现象级的成功表现，比如《花千骨》电视剧成为2015年度最火的电视剧，其网络播放量突破200亿，而手游方面，在电视剧热播期间持续霸占畅销榜前十接近3个月之久，最高月流水突破2亿，远远超出发行方天象互动对其三五千万保底的预期，《花千骨》也因此而成为了影游互动的标杆和引爆点。

《花千骨》之所以大获成功，让整个手游行业见识到影游联动的威力，原因首先在于《花千骨》电视剧的大热，一开播就几乎取得了年度最火电视剧的地位，其次是电视剧在去年6月初播出后，手游则随后马上上线。这是相当重要的原因，因为只有同期上市才能借势营销，否则热度过了效果只能大打折扣，比如蓝港互动也拿到了前年的神剧《甄嬛传》的IP，但时隔2年后才上线的手游最终并无太大反响，原因就在于无法形成真正的“联动”。

此外，在游戏品质上也做得相当不错，设计成ARPG的形式能够以最适合的方式表现游戏精彩曲折的剧情，再加上花千骨等主角进行植入游戏的方式，给那些原本就是电视剧粉丝的玩家们带来更强的沉浸感。ARPG是去年游戏的主流类型，可以说《花千骨》在游戏类型上也踩到了一个很好的时间节点，相反《甄嬛传》还在采用第一代卡牌的游戏类型，虽然上手门槛足够低，但毕竟是缺乏创新的比较落后的游戏方式。

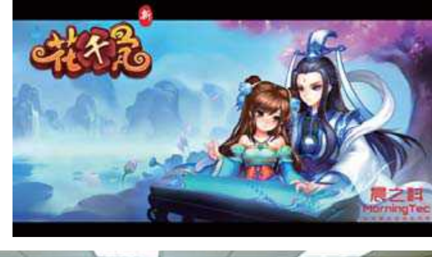
不过由于《花千骨》的IP曾进行过2次授权，导致市场上出现了两款《花千骨》的MMORPG手游，分别是天象互动发行的采用即时制的《花千骨》与晨之科发行的采用回合制的《新花千骨》，在电视剧火了后两者之间引发了一场争夺IP的大战，最终还闹上了法庭。在押宝《花千骨》这个IP方面，虽然最大的受益者是天象互动，但晨之科也借势取得一定的成绩。

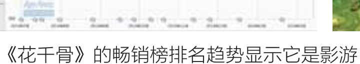
三、《仙剑客栈》验证了网剧联动手游模式

《花千骨》开创了传统电视剧结合手游进行影游联动的成功模式，《仙剑客栈》验证了网络剧与手游同样可以采用影游联动的营销推广模式。虽然网络剧由于制作成本以及播放平台等的









上左 《花千骨》的畅销榜排名趋势显示它是影游联动最为成功的案例

上中 《花千骨》手游植入了其同名电视剧主演赵丽颖的形象

上右 晨之科发行的《新花千骨》手游是一款回合制MMORPG

下左 《龙门镖局》网络剧与其正版手游进行影游联动

下右 《仙剑客栈》影·游新品发布会





限制，其影响力往往不及传统电视台播出的热门剧集，但它也有着诸多好处，比如成本投入低，制作与播放周期都易于控制，能够更方便进行影游联动，甚至还可以有更多的影游联动的交互方式，如《仙剑客栈》网剧在每集末尾设计有手游相关彩蛋，游戏中也有网剧专属副本等，类似这样紧密结合、深度交互的全新互动模式当时尚属首例，这应该是网剧相对于传统电视剧的最大的优势了。

由亿奇娱乐、优酷联合出品的大型网剧《仙剑客栈》号称投入2000万的费用，联合中国两岸三地跨领域的知名团队共同制作，并由“仙剑之父”姚壮宪亲自监制，拥有这种先天优势的《仙剑客栈》在登陆优酷平台24小时就取得破800万播放量的成绩，这是因为《仙剑客栈》并非一个全新的IP，而是国民级单机《仙剑奇侠传》系列的衍生产品，自然就为其火爆增加了更大的几率，联想到今年大宇旗下的另一IP名作《汉之云》将在今年拍摄网络剧，多半会有厂商在制作其同名手游，以借势营销。

《仙剑客栈》网剧联动游戏取得了成功，初期也让其同名手游受到了极大关注，只不过，游戏本身照搬了《锁链战记》的卡牌+塔防的玩法，或许并不怎么适合中国市场，最终手游并没有大成。但就网剧与手游联动来看，《仙剑客栈》远比《盗墓笔记》的效果要好，《盗墓笔记》网剧与《仙剑客栈》几乎同时开播，但其同名手游早在2014年底便已上线，后来随着网剧的播出而推出新版本，不过其采用的是第一代卡牌游戏的方式，这就彻底抹杀了盗墓题材本身所拥有的惊悚探险的剧情魅力了，毕竟盗墓迷们进入游戏可不是为了看那几张卡牌撞来撞去的，可见游戏类型对于影游联动的效果影响颇大。

此外，在2015年利用网剧IP与网剧同步上线进行影游联动的手游还有《龙门镖局》，其正是利用2013年现象级电视剧《龙门镖局》的首部番外片，网络剧《龙门镖局之为2归来》的热度进行影游联动的手游，游戏上线后的表现还不错。

四、《蜀山战纪》开创了台网游的三栖联动模式

虽然本文说的话题是“影游联动”，但对于《蜀山战纪》而言，其营销推广模式依然为影游联动，不过相对于其他手游的影游联动来说，它的影游联动是蓝港互动联合了安徽卫视一起玩的，至于电视剧则采用了“先网后台”的播出方式，即先在爱奇艺平台上以VIP付费会员制+季播的方式先行与网友见面，之后才以《剑侠传奇》的名义正式登陆安徽卫视电视台播出最终版本。

至于这里所提到的“台网游联动”模式，则由安徽卫视、爱奇艺与蓝港互动首度提出，即“电视台+超级IP大剧+游戏”合作，而作为联合发行方的安徽卫视、爱奇艺均会提供资源配合手游宣传。这个模式与以往的影游联动最主要的区别就在于电视台也深度参与了游戏的营销，如安徽卫视拿出了电视台重磅资源，包括电视剧开播发布会、电视剧贴片广告、贴剧栏目内容植入、“摇一摇”互动等资源，与合作伙伴深度合作。因此，这种模式不再只是以前游戏厂商只管手游，电视台只管电视剧的分头行事，能取得最大限度地借势于电视剧的热度进行营销推广手游的合作效果，可谓是一种三栖联动的模式。

从IP授权的角度来看，《蜀山战纪》也是在影游联动方面玩得最为深入的。据悉，《蜀山战纪》不仅仅是一部电视剧，而且是知名演员吴奇隆名下江苏稻草熊影业公司斥资数亿元打造的一个超级IP概念，从电影、电视剧、网剧、动漫、手游、电商，六纬度立体拓展娱乐全产业链商业价值。手游方面，吴奇隆选择了与蓝港互动合作，双方甚至还共同成立了一家名为“峰与隆”的公司来共同发行推广《蜀山战纪》手游。

蓝港互动虽然负责开发游戏，但为确保电视剧与手游风格的统一，也邀请该剧出品人和主演吴奇隆首次担当手游监制，力邀电视剧原班人马配音、还原经典剧情的同时，更进行了进一步的挖掘与延展，在游戏中融入了海量隐藏剧情。可见游戏与电视剧在开发阶段就进行了深度合作，并非只是匆匆上马的借势营销。

《蜀山战纪之剑侠传奇》在2016年1月27日全平台上线，但从App Store的榜单效果来看，《蜀山战纪》取得了免费榜第一，畅销榜第七的优异成绩，春节期间一直位居Top 10之列，这样的成绩已经超过了蓝港互动去年砸下重金发行的《十万个冷笑话》，但产品还是没有取得如去年《花千骨》那样的成绩，至于未来走势如何，还需要进一步观察。





左 《蜀山战纪之剑侠传奇》打造“台网游”联动新模式，且手游虽然没有邀请主演担当代言人，但从角色形象的设计来看完全遵循电视剧的造型

中 《蜀山战纪之剑侠传奇》最高排名畅销榜第七位

右 爱奇艺利用自身资源推广《功夫少林》，除了热播综艺节目“跑男”外，还结合少林武侠类影视剧进行推广

五、《功夫少林》开创了无中生有影游联动模式

如果说以上的各种影游联动模式的操作思路都是手游需要一部热播剧来进行借势营销的话，那么胜利游戏（中手游）与爱奇艺合作推广的《功夫少林》则让我们见识到了另一种堪称“无中生有”的影游联动模式。为什么这么说呢？因为《功夫少林》的手游并没有相应的一部名为“功夫少林”的同名电视剧，换言之，这个IP只是取得了少林寺的授权，用以开发手游，但并没有同一名称的相关影视作品。

尽管没有热播剧，但胜利游戏与爱奇艺仍然将双方在《功夫少林》上的合作定义为影游联动，那么这个所谓的影游联动是怎么回事？按照爱奇艺总裁徐伟峰的说法，虽然没有同名的影视作品存在，但少林是一种文化，它本身就存在每一个中国人的心中。其实少林的定义很广泛，在经典的武侠作品中基本都有少林元素的存在。而在爱奇艺上武侠相关影片的观赏播放非常惊人。对于爱奇艺来说，会对喜欢武侠的观众以一种特别的方式引导，去做推荐。未来爱奇艺会尝试在所有的动作片与跟少林题材相关的片里，为《功夫少林》曝光，也都会引导玩家去下iOS的版本。

由此可见，这种影游联动的方式与常规的差别很大，它是利用一种类型的影视作品资源，针对具有喜欢此类型影视作品属性的用户群体进行针对性的互动合作推广。影游联动的目的，其本质就是小众但变现能力更强的手游借助大众的影视作品进行相关的融合等合作手段，找到最精准的用户，并将影视用户转化为手游用户。对于游戏发行来说，最需要就是直达精准的用户与口碑效益引发的高转化率，目前来看，《功夫少林》上线后的成绩表现确实不错，正式公测当天拿下游戏总榜第一、免费总榜第二、畅销总榜第七的成绩。这种无中生有的影游联动模式，更多的是在做一种全新尝试，也为行业探索的这一新模式的意义。

以上所列举的例子大多都是依靠影游联动大获成功或者取得一定成绩的手游产品，看起来影游联动好像无往而不利，但事实上影游联动并非是万能的，下面就有一些不算成功的例子，一起来看看。

六、《琅琊榜》与《芈月传》剧火而游戏不火

2015年的古装电视剧市场上，除了《花千骨》毫无悬念地问鼎收视冠军外，如果评选亚军与季军的话，那也只有两个选择，一个是《琅琊榜》，另一个就是《芈月传》。跟《花千骨》一样，这两个IP最初只是网文IP，但在影视公司买下电视剧的拍摄权之后，就被嗅觉灵敏的游戏公司买走手游改编权，当然其目的也就是为了进行影游联动，以增加产品的成功率。

手游产品能否在市场上获得成功，其影响因素并非那么简单，对于花费了一番心血打造影游联动的游戏公司而言，大概最不甘心的就是电视剧火了，但自己的手游并不火。如果出现这等事情，那么只能反映出电视剧得到了观众的认可，而手游没有得到玩家的认可，这就只能解释为游戏本身存在着问题了。《琅琊榜》与《芈月传》正是这样的例子，电视剧双双都火了，但对应的官方手游却没火。

《琅琊榜》是由掌上纵横、爱奇艺、乐元素三方联合发布的影游合作产品，身兼同名电视剧主演及游戏代言人的胡歌，还将以“梅郎”的身份走进游戏。但是，尽管《琅琊榜》影视已赢得和口碑一致的收视率和网络点击率逆天，手游表现却不尽人意，在吸量能力爆发后，迅速从免费榜跟畅销榜撤离，尤其是在与《花千骨》手游的成绩相比就显得太寒酸了，只能算是不温不火。

行业人士普遍认为，造成《琅琊榜》手游失利的原因，在游戏题材上，《花千骨》更吸引90后，而《琅琊榜》的用户年龄偏大一些，相对而言《花千骨》更能吸引游戏用户。而在播放模式上，周播模式的《花千骨》要比日播模式的《琅琊榜》更能拉长观众的兴趣度，造成可以持续吸量的长尾效应，如《琅琊榜》在播放结束后出现搜索指数的大幅下滑，一定程度上对同名手游的用户增长造成了影响。此外，在推广力度上，《琅琊榜》也不如《花千骨》。

再回到游戏本身来看，《琅琊榜》手游在品质上也有几点争议，比如游戏闪退严重，运行不流畅，卡牌玩法老旧，剧情副本太拖沓，没能平衡好影视与游戏的比例等。玩家的争议尤其集中在游戏优化与系统兼容上，因此《琅琊榜》给影游联动的后来者最大的启示是，产品的品质与联动时机的把控依然是值得业界探讨的话题。

至于《芈月传》手游，虽然同为蓝港互动旗下的产品，但其仅比《蜀山战纪之剑侠传奇》提早两天上线，结果是两者的成绩相距甚远，最重要的原因可能是《芈月传》并非同期进行影游联动，而是在电视剧收官半个多月后才上线的，而且目前的版本还远未成熟，因此蓝港互动也没有投入更多的资源来宣传游戏。其品质如何先不论，单就联动方面就错过最好的时机了。

七、《秦时明月》电视剧不热但游戏表现尚可

《秦时明月》原本是台湾作家温世仁先生的小说遗著，后



左 《琅琊榜》同名游戏邀请电视剧主演胡歌作为代言人



中 在电视剧《芈月传》的庆功会上，官方正版授权同名手游开启封测倒计时，并首次曝光游戏CG



右 《新秦时明月》打出了湖南卫视热播电视剧原著官方手游的宣传旗号

被玄机科技改编为动漫作品，并经过持续多年的打造，最终成就了一个知名IP，其曾被改编为页游与手游，至今曾推出了三款手游，分别是触控发行骏梦研发的《秦时明月》，畅游发行颗豆互动研发的《秦时明月2》，以及玄机科技发行鹿游研发的《新秦时明月》。虽然《秦时明月》的手游有3款之多，但都是正版，造成这一现象的根本原因就是玄机科技先后卖了两次IP，但后来觉得不如自己做收益更大，于是就自己动手了，这里主要说最新的玄机科技发行的《新秦时明月》。

《秦时明月》曾在2014年推出过动画电影，不过票房不及预期，而在2015年，由唐人影视拍摄的《秦时明月》电视剧登陆湖南卫视，从开播起收视率一路走低，可算是湖南卫视近年比较看走眼的电视剧了，原因是电视剧相对于动漫原著的改变力度太大，遭到动漫迷们的抵制。既然电视剧口碑与风评如此之差，那么手游的表现如何呢？不可否认，电视剧的播出将会对三款同一IP的手游的成绩都有一定的拉升作用，但真正进行了影游联动的主要是《新秦时明月》。

事实上，《新秦时明月》的手游（9月17日）是先于《秦时明月》电视剧（11月29日）上线的，而且据玄机科技官方对外披露，产品首月流水突破5000万大关，但仍然低于玄机科技预期的8000万到1亿月流水的目标，因此在玄机官方来看，《新秦时明月》的表现只能算是勉强及格。

对于《新秦时明月》未能达到预期的原因，玄机内部经过分析后认为原因主要有两点：一、大的生态背景：整个iOS和安卓平台的用户量在下降，几个大作上线之后吸量极大，会霸占一堆活跃用户，造成后面上线的产品都会面临这样的问题；二、同IP手游的竞争，导致用户的不集中，因为《秦时明月》这个IP本身也面临前面两款游戏上线，成绩也不错，核心用户已经被洗过了很长时间，不会这么快就转移至新产品。

总而言之，早在电视剧开播之前，《新秦时明月》已经取得了不错的成绩，尽管官方认为只是勉强及格，但首月5000万的流水无论如何都不算差了。后来的电视剧尽管口碑不好，但也不大可能会对游戏产生负面影响，只会加强游戏的收入表现，当然既然电视剧没有大热，更缺乏好评，那么这样的影游联动效果自然是大打折扣。

八、《云中歌》电视剧与游戏两头均不讨好

《云中歌》是由同名小说改编的影视作品，从整体剧组阵容及影视演员的用户号召力来看，《云中歌》并不逊色于其他影视作品。电视剧开播后，曾在16个城市收视率破1，不过其后收视率持续走低，总体而言该剧是制片人于正的相对不成功的作品。电视剧播出后，渡口网络在联手爱奇艺、牧野兴星、扬讯科技、4399手机游戏网等平台后推出了《云中歌》同名手游，据官方透露相关产品开发成本达3000万。

《云中歌》手游在登陆App Store后，曾一度跃居iOS游戏类免费榜首，但随后却遭遇到排名暴跌。在去年11月中旬宣布全平台公测及新资料片等因素的影响下，该款手游的排名“触底反弹”，一度回升至70位左右，但好景不长，现在已经在畅销榜上难觅其影踪，换言之，无论电视剧还是手游，《云中歌》都比较令人失望。

《云中歌》失利的一个原因在于其在播放档期“撞车”《琅琊榜》，造成相关电视剧的话题性遭到削弱，从而影响到相应IP衍生品在用户市场的表现。比如从百度搜索指数中可以看出，《云中歌》在9月14日短暂出现111万的高峰值，但在《琅琊榜》上线后，其关注度呈逐渐下滑趋势。同名手游借助Angelababy结婚、跑男开播等话题也获得了一定关注度，对于游戏本身的推广起到利好作用，不过对于游戏长线运营并没有太大益处。

上左 《云中歌》手游以Q版造型还原电视剧六大主角

上右 具有国民动漫IP的《十万个冷笑话》手游

下左 《功夫熊猫3》手游与动画电影都在赶2016年春节档

下右 《火影忍者剧场版：博人传》近期上映的海报









九、电影IP的影游联动

上面列举的例子都是电视方面影游联动，但实际上电影与手游的联动案例也是为数众多，不过由于电影拍摄周期与播放周期都较短，操作要求更高，因此目前还是电视剧方面的影游联动的成绩更突出一些。

早在2014年，触控就在电影《心花路放》上映期间发布过一款名为《心花路放》的跑酷手游，但产品仅仅是植入了几个主演的形象，并无太多亮点，因此成绩表现不行，也没有引起多大的波澜。2014年还有一款名为《冰雪奇缘：冰纷乐》，是迪士尼授权柠檬微趣制作的三消手游，在当时的单机手游市场上取得了不错的表现。

进入2015年，37游戏发行了由傲世堂研发的获得成龙贺岁电影《天将雄师》授权的同名手游，但SLG的游戏类型比较小众，因此产品的表现并不算很突出，但好在37游戏坚持长线运营，最终也取得了不错的成绩。随后蓝港互动发行的《十万个冷笑话》，借助同名大电影的热播，取得了单日流水突破500万的好成绩，甚至一度登上畅销榜第八的位置，不过后续的表现相对乏力。到了2015年7月，西山居发行了其自研卡牌手游《西游降魔篇3D》，也获得不错的成绩，不过更多只是依靠产品品质以及IP知名度的加成，电影早已在2013年便已上映过了，根本没有形成真正的影游联动。

在7月份还有两部电影极其火爆，分别是《小时代4》与《煎饼侠》，但与电影票房飘红相反的是，它们的官方手游却不尽人意。其中，由网易在6月份就推出的主打女性向市场的《小时代》手游还可以称之为勉强及格，毕竟其竞品“暖暖”系列几乎垄断了女性向换装手游的市场，但在7月份配合电影《煎饼侠》同步上线的同名手游的表现更加低迷，虽然该电影的票房表现较好，但其中的传统电影用户与手游用户之间的匹配度较少，在用户导入方面或成为不利因素之一。

此后，胜利游戏引进了由迪士尼制作战争策略手游《星球大战：指挥官》，并在2015年的最后一天上市，在游戏上线后与《奔跑吧快男》的综艺节目进行合作，以及“星球大战”系列第七部的电影《星球大战：原力觉醒》正式登陆国内院线的两个时间节点，两获苹果推荐，畅销榜排名也都达到了20多名的新高。但《星球大战》系列的电影虽为科幻巨作，由于系列电影的历史太长，国内观众缺乏文化认同感，且游戏模仿自《部落冲突》的玩法了无新意，因此最终产品排名下滑得比较厉害，相反在美国由EA制作发行的手游《星球大战：银河英雄》的手游大获成功。从这一现象来看，可以得出结论：IP的适合度以及玩法的创新度决定了产品表现的高度。

网易的《功夫熊猫3》手游早在2015年底就上线了，但梦工场的同名电影直到2016年1月29日才正式公映，不过并不妨碍它进行影游联动。其实网易还有另两款稍早前推出的《功夫熊猫》系列手游，分别是《功夫熊猫》手游以及尝鲜版性质的《功夫熊猫序篇》手游，它们的类型都是动作游戏，总的来看都取得了不错的成绩，但真正形成实质性影游联动的仍然是打着电影官方手游旗号，并与最新电影名称完全一致的《功夫熊猫3》。

在2016年春节期间，国内电影票房连续创下新纪录，先是2月8日大年初一单日票房6.64亿，刷新了华语影史单日票房纪录，紧接着三天总票房近17亿 接近去年春节七天总和，这种惊人的进步幅度预示了今年电影市场将会继续一片红火，因此采用电影IP的手游如果押对了宝的话，将会对产品大有裨益。而在春节档期间，我们也看到了诸如《三打白骨精》《疯狂的年兽》等贺岁档电影IP的手游占领着付费榜的高位，当然对于网游而言付费榜并不说明什么，至于它们转为免费后，在畅销榜的表现如何，还是得依靠产品品质来说话。

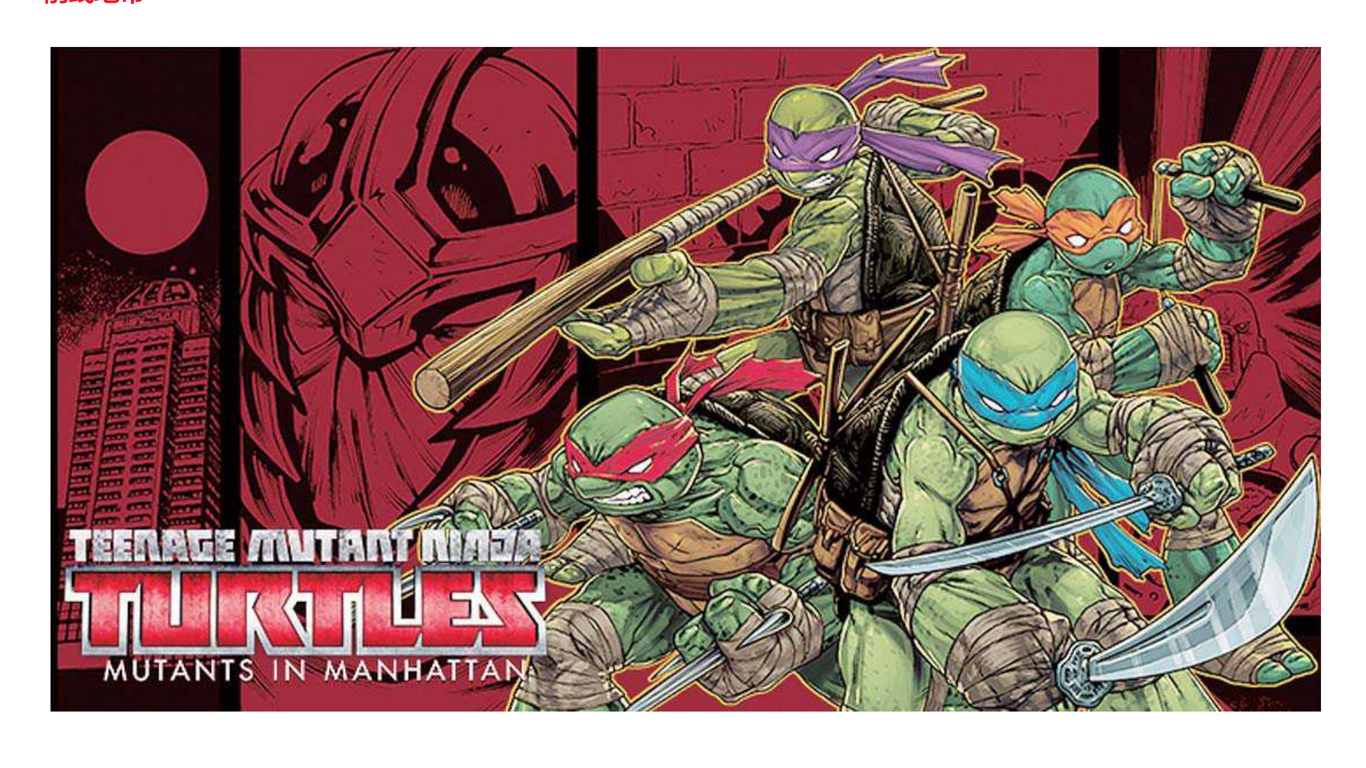
在2016年，《愤怒的小鸟》《龙之谷：精灵王座》和《山口山战记》等电影的上线，有望对影游联动市场注入新的活力，但在目前可以预测到的电影IP手游里，相信广大玩家最为关注的就是游族的《三体》IP衍生的手游了。游族自从拿下《三体》IP之后，第一部小说的英文版横扫全球科幻界，先后获得美国星云奖等五大奖项提名，并最终荣获第73届雨果奖最佳长篇故事奖，也正式宣告了《三体》成为一个具有国际影响力的科幻IP，而游族除了开发游戏外，还成立子公司游族影业斥巨资拍摄了《三体》的电影，因此在影游联动方面完全是自己一手掌控的，这将有望为影游联动的模式带来更大的想象空间。

十、动漫IP的影游联动

除了电视剧与电影IP的手游以外，还有一个值得关注的同样具有影游联动属性的手游市场，那就是动漫IP手游。那么它们是如何实现影游联动的呢？动漫即为动画与漫画之意，但只有动画能与“影”挂钩，因此要达成影游合作的话，只能是特指出了动画而不是只有漫画的IP，不过要实现联动的效果的话，最好是那些还在连载中（如《航海王》）或者仍然有各种番外篇动画作品推出（如《火影忍者》近期将有《火影忍者剧场版：博人传》的大电影）的IP，而后网络视频平台可以利用自己购买播放权后配合旗下资源与手游进行合作，其效果就跟电视剧IP手游与视频平台进行影游联动一样，如是动画电影的话，效果也跟电影IP手游的影游联动完全一样，当然也可以对这一现象改称为“漫游联动”。

在国内，往往动漫IP手游又被贴上二次元的标签。二次元群体的一个特点就是对其所喜爱的作品忠诚度高，当然消费能力也够高，但相应地对产品品质也会变得十分挑剔。比如同为国产动漫IP的手游，《十万个冷笑话》上线后取得不错的成绩，而《那兔那年那些事儿》则遭遇滑铁卢，IP授权方撤回了对研发的授权而导致手游停运，这两者最大的区别在于品质与对IP的还原度上，前者得到了粉丝们的认可，而后者则遭到一致的抵制。

在2016年前后，三大民工漫IP的手游在一个月的时间内先后上线，最先是腾讯的《火影忍者》，紧接着是胜利游戏的《航海王强者之路》，而后轮到DeNA的《死神-斩之灵》，还有掌趣的《画江湖之灵主》等。在这些手游里，真正打着漫游联动旗号的就有《航海王强者之路》与《画江湖之领主》，依托的均是爱奇艺的视频平台，而由于腾讯自研的手游《火影忍者》成绩极好，因此在腾讯的推动下，《火影忍者剧场版：博人传》将于2月18日正式登陆中国大陆院线上映，这是首个也是最后一个进入内地的火影剧场版，届时腾讯在影游联动方面将会有何表现值得期待。P



忍者神龟强势回归!

文 | 葬月飘零

忍者神龟：曼哈顿突变
Teenage Mutant Ninja Turtles:Mutantsin Manhattan
制作： Platinum Games
发行： Activision
类型： 动作冒险
发售： 2016.5.24
平台： PC/PS3/PS4/XBOX 360/XBOX ONE

经典美漫系列漫画《忍者神龟》诞生于1984年美国新罕布什尔州的多弗县。这四只人形忍者海龟源于凯文·伊斯特曼和皮特·莱尔德的一次信手涂鸦中，那一年伊斯特曼22岁，莱尔德30岁。当时的他们绝对无法想象二人笔下的小怪物日后会风靡全球，他们也无法想象神龟会经历一场场大起大落，更无法想象伴随着神龟坎坎坷坷一路走来的二人日后会因为理念不同而各奔东西。而最让二人想不到的或许是，如今这个低迷许久的老牌美漫系列借助电影的成功再一次的重生和崛起。

同样，让玩家想不到的是，白金工作室继《变形金刚：毁灭》之后接受的项目居然还是美漫，更让神龟迷们想不到的是，这一次将能够玩到一款最棒《忍者神龟》游戏：《忍者神龟：曼哈顿突变》将比目前PC平台所有的神龟游戏都要酷，而且游戏风格更加贴合经典神龟的气质，战斗也将更加的炫目。

嘴炮无限，瞎比比不止

《忍者神龟》系列漫画最早时，无论是风格还是故事内容都非常非常的阴暗，同时《忍者神龟》漫画受到那个时代美漫氛围和美漫发展过程的影响，超级英雄气质十分严重，加上变异、外星人等元素，让早期《忍者神龟》漫画散发着一股子邪气。同样因为这个原因，起初推出的《忍者神龟》漫画系列只能在小圈子内才能够流行，远远无法进入大众的视野内。小众而难以大众化就意味着传播范围受限，不过随着商业化的运作，与彩星玩具公司的合作，《忍者神龟》系列一夜之间就为大众所接受，靠的就是那经典的87版《忍者神龟》动画——虽然动画让《忍者神龟》系列火了起来，但与原作风格相去甚远。03版《忍者神龟》去掉了偏于可爱的风格而加入了写实元素，让这一版从《忍者神龟》本源向商业化妥协后真正找到了商业化与本源风格矛盾的平衡点。同样，《忍者神龟》电影虽然得到神龟迷们的认可，但商业化味道依然严重。从目前的情报来看，《忍者神龟：曼哈顿突变》同样将是本源与商业化之间的一个新平衡点——不过遗憾的是这个本源风格并不是初版漫画漫画，而是之前积累下的动画和电影杂糅起来的风格。

《忍者神龟：曼哈顿突变》很好的继承了神龟系列动画和电影中最大的精髓、也是最大的卖点——幽默和酷炫的战斗。在游戏中，无论是成天瞎比比的米开朗基罗这个活宝的本色演出还是暴脾气而不苟言笑的拉斐尔，甚至是反派的猪头怪和牛头怪，无论经典形象如何，在《忍者神龟：曼哈顿突变》中都将以爱开玩笑话唠的身份出现。在游戏实际演示中我们看到一段颇为有趣的场面，神龟们

将猪头怪打败之后猪头怪狠狠的羞辱了神龟们称他们是“四个愚蠢的绿色怪胎”，随后猪头怪放出狠话一头撞开身后的墙壁冲了出去，不过在冲出去时头却撞到了墙壁上，惹得拉斐尔哈哈大笑。同样，在战斗过程中神龟们的嘴也不会闲着，要么联合起来说相声式的一起羞辱敌人，要么就是互相挖苦讽刺——总之，如果你欣赏得了美式幽默并且你的笑点并不高，那么《忍者神龟：曼哈顿突变》的游戏旅程绝不会缺少欢乐，即使你对美式幽默免疫，其中一些小丑式的幽默演出不时也会打动你。

其实《忍者神龟：曼哈顿突变》中的每个神龟嘴炮的功力更像半个死侍，但是四个拥有半个死侍嘴炮工夫的神龟们的嘴炮功力可要远超出一个死侍。

忍者神龟神力无敌！

作为一款改编自经典美式超级英雄漫画动画作品的游戏而言，战斗的重现和加强自然是不可缺席的一项重要内容。以前的神龟游戏虽然战斗有点味道，但真的并不过瘾，限于机能，FC、街机上《忍者神龟》系列总是以拖屏式战斗来演绎神龟们的战斗，走一段屏幕定住飞出来若干敌人，干掉后继续走路，很是无聊。这一次的《忍者神龟：曼哈顿突变》虽然仍然和《变形金刚：毁灭》一样，采用整张大地图切割划片后的小场景战斗的方式演绎，但战斗的空间却更加开阔，敌人的AI也更加聪明，这样给游戏的战斗带来更多有趣的玩法。玩家可以利用更广的空间做出更多的选择，不仅场景内的物品可以利用起来，更可以借助地形与敌人周旋，比如可以选择从高楼上一跃而下，来个从天而降式突袭打乱敌人阵脚，或者是让两个神龟将敌人夹在狭窄的通道里并将其胖揍一顿。在演示中我们看到，夜幕下神龟们在纽约街道上与大脚忍者们展开战斗，玩家操控里昂那多用快攻双刀将大脚忍者逼入汽车与楼房之间的狭缝内，随后一个大招清场收



上左图 四名神龟齐上阵
上右图 暴脾气的拉斐尔会担任搞笑角色
中左图 多纳泰罗擅长范围攻击
中右图 四名神龟四点同时战斗是战斗一大亮点
下左图 连携技的释放需要掌握好时机
下右图 神龟系列中经典的敌人都会登场

工。不过这里忍不住要吐槽一句，神龟们跑起来的姿势也是双臂向后伸，《火影忍者》真是荼毒万年，不是所有忍者都是这个跑步姿势啊！

《忍者神龟：曼哈顿突变》的战斗将以"打群架"的方式呈现，玩家的每一场战斗——除了一些特殊剧情，游戏的战斗都会以四名神龟组成的小队出场参战。游戏支持最多四名玩家同时游戏，玩家们可以找来朋友共同惩恶扬善，也可以一个人控制整个小队战斗。游戏的单人模式比较有意思，玩家可以在四只神龟中随时切换，除了当前被控制的神龟由玩家操控外，其余三只神龟都是由电脑AI接管，而且四只神龟每一只的战斗方式风格和技能都不一样，这样就成就了《忍者神龟：曼哈顿突变》战斗和策略并重的战斗方式。玩家通过手柄的L2+十字方向键来切换不同神龟，用方向键使用道具，用R2闪避，L2+圈叉方块三角来释放不同的技能，每一个技能有冷却时间且冷却时间不同，两名或两名以上神龟的技能同时击中敌人即可发动连携技，除了会有神龟头像跳出外还会给与敌人造成额外的更大伤害。

一方面玩家需要根据当前的战斗形势和当前所操控的神龟选择适当的攻击方式、不同种类道具使用时机、适当的技能释放时机。另一方面也要以小队的角度来审视战局，一些敌人用多纳泰罗的棍法更加好打，而另一些敌人使用近身短打的拉斐尔就特别适合。不但每个神龟依照不同技能释放组合成连续技，而且神龟与神龟之间还会有战斗连携技能和合体技，这让战斗更加多变的同时演出也更加劲爆。比如拉斐尔一套本体连技过后迅速切换里昂那多用双刀将敌人斩开花，然后迅速追加合体技让四名神龟一起对敌人追加更加猛烈的攻击。不过要注意的是，由于战斗场地一般很大，所以想要用多名神龟连击敌人，神龟们的位置很重要，玩家要不断调整各个神龟的位置才能打出完美的一套连技。

游戏每一场战斗都会给出评价，游戏会根据战斗所用时间和每一个角色在战斗中的表现给出的战斗点数（BP）综合起来给出S、 A、B、C、D等战斗评价，这让每一场战斗和每一个关卡都具有重玩和不断挑战更高分的意义。而且Boss战往往都是皮厚血高的家伙，而且战斗空间有限，这正是施展连技的最佳时机，更何况Boss战中打得越漂亮最终评价也越好，玩家要充分利用起来每一场Boss战。

结语

《忍者神龟》辉煌过后陷入沉寂，两位创始人因理念不合和利益冲突而分道扬镳后各自惨淡经营着《忍者神龟》品牌，不过随着电影界超级英雄改编电影风潮的兴起，《美国队长》《绿灯侠》《蜘蛛侠》《正义联盟》等等各色超级英雄的IP消耗太快，作为曾经红极一时却没落许久的《忍者神龟》才有机会再度崛起。

2014年借助电影《忍者神龟：变种时代》再度重新回到大众视野内的神龟们，续作也正在拍摄中。借助电影的风潮，神龟们在游戏方面也将崛起，《忍者神龟：曼哈顿突变》将是先锋作品，目前来看其素质不错，如果市场反应不差，那么无论是电影还是游戏，更多的作品一定会陆续上市，作为从小和神龟们一路走来的我们来说，这的确是一个好趋势，让我们拭目以待。P









上左图 大战鲨鱼人

上右图 经典猪头牛头怪也会登场

下左图 主要杂兵仍然是施莱德手下的大脚忍者们

下右图 Boss战很有趣，不同Boss打法也不一样

重返黑帮时代

文 | 科曼奇复兴计划

黑手党3
MAFIA III
制作： Hangar 13
发行： 2K Games
类型： 动作冒险
发售： 2016.12.31
平台： PC/PS4/XBOX ONE

自从GTA系列火了之后，尤其是3代进入3D化时代，同类型的作品便层出不穷，然而不出意外的是没有一部能够超越GTA。但是如果我们不去那么矫情的讨论谁能〞干死GTA〞的话，其实这些〞周边游戏〞都各有各的特点。比如《黑道圣徒》系列的恶搞风格，《热血无赖》系列细腻的文化刻画，《黑手党》系列具有时代特色的剧情。然而看完《黑手党3》的演示之后。我发现这代的亮点不仅仅是剧情了。

欢迎来到新奥尔良

但是在开头，我还是要啰嗦一下剧情的问题。本代的时间发生在1968年，比前作向前推进了一个时代，此时美国进入了纸醉金迷的〞黄金时代〞。嬉皮士文化、性解放运动与毒品肆虐整个美利坚，使得这个时代成了犯罪分子的舞台。地点是我们大陆玩家喜闻乐见但其实并不怎么了解的新奥尔良。主角林肯·克莱（Lincoln Clay）是一名退役的越战老兵，参军前就是个帮派成员，在回到正常的人类社会之后，一拍脑门，我还是继续替黑帮杀人去吧。于是就有了本作的主要剧情。

虽说是全新的主角，但是配角上却让人惊喜不断。首先前作的主角维托·斯卡莱塔在本作当中成为了男二号。他在前作逃离帝国湾后成功保释，选择在新奥尔良定居。时间这把无情的杀猪刀在他的脸上刻下了道道痕迹，所以本作的维托要比前作苍老不少。本作另外两个配角也很有时代特色——爱尔兰人伯克和海地黑帮妹子卡桑卓都是因为本国的政治迫害而逃到新奥尔良的。这种背景也带有很强烈的时代特色。

当然，本作的惊艳之处肯定不是在人物背景设计上，正如前面所说，从1960到70年代的美国处在一个巨变的年代，当时的美国人正在经历一个文化层面上的巨变，因此本作的刻画上十分注重这部分。在大街上随处可见穿着〞不得体〞的嬉皮士们嬉笑打闹，同时各种各样的黑哥们被警察盘问（因为种族隔离制度）。随处可见的酒吧和舞厅，纸醉金迷，充斥着一种欣欣向荣却又享乐至上的氛围。相比于GTA5，本作地图上路人的演出脚本十分出彩。你可以看到年轻



上图 新的黑手党四人组又将上演怎么样的好戏呢？

的男女靠在墙边调情，警察在盘问路边的可疑路人，混混们在一起嬉闹。他们并不是简单地在路上走来走去，说几句台词而已，而是在认真地跑着龙套。出色的AI脚本配合独具风情的地图刻画，完美重现了那个纸醉金迷的年代。

很暴力，很过瘾

本作的另一个亮点就是极其暴力血腥的战斗系统和十分出色的射击系统。首先，我先要说明除去这两个部分，其他游戏系统基本是照搬了GTA5，所以整个游戏系统本身就很不错。在此基础上，游戏加入了类似《杀手》系列或者《细胞分裂》系列的近战体术设定，同时又加入了大量的"番茄酱"来突出这种近战体术的效果。不仅如此，游戏还加入了类似于《真人快打》的处决系统。例如当你用霰弹枪击中一名敌人时，他不会像同类游戏一样只是抽搐一下然后继续攻击你，而是会捂住自己的伤口踉踉跄跄的尝试逃走。此时配合QTE组合键，玩家控制的黑人壮汉林肯冲上去一记老拳将敌人击倒，然后端起枪瞄着他的脑袋就是一下，然后"番茄酱"喷的到处都是。又例如在潜行中，主角从敌人背后接近，然后一把搂住敌人，用匕首猛刺胸口，然后又是"番茄酱"满天飞。从目前的演示看，本作的"番茄酱"演出至少是GTA5的两倍。

另一个亮点是本作的射击感十分出众。这种感觉首先源于一个细节上的设计。本作中按住鼠标右键/手柄L2键进入瞄准姿态后，游戏的镜头会自动从远点第三人称拉近至越肩视角，松开瞄准后视角自动拉远。这样便于玩家射击时更好的瞄准，在非射击（肉搏）状态下更好的寻找目标和掩体。其次，本作的射击感也好于GTA，制作组成功的做出了COD系列中的后坐力效果和子弹击中敌人后造成的冲击效果。最后还要归功于出色的AI脚本，游戏中的敌人中弹后不会简单的倒在地上一命呜呼，而是会在地上抽搐呻吟，进行"我还可以抢救一下"的垂死挣扎，这使得游戏的射击效果更加出众。另外，本作车辆的驾驶感也十分出众，车辆在弯道漂移时的失控感刻画得十分到位。移动射击时，被击中车辆爆炸翻滚的感觉也很不错。但是相比于GTA系列，车辆的破坏效果还是稍显简单，希望游戏的正式版中能够得到进一步的加强。

本作据路边社消息将于2016年4月26日上市，但目前官方尚未对此作出认可。本作在架构方面，除了诸多的改进外，官方也承诺将会认真吸取前作的教训，在开放世界中加入更多的小游戏和支线任务，以丰富开放世界的游戏体验。各位刷够了GTA5的沙盒游戏粉丝，不妨关注一下《黑手党3》，也许上世纪60年代的新奥尔良会给我们更多的惊喜。









上左图 纸醉金迷的新奥尔良

上右图 游戏的基本设计，画面甚至UI界面都和GTA十分相似

中图 游戏的路人AI脚本十分出彩，就是不知道实际游戏会不会保持这种效果

下左图 游戏的射击系统十分贴心，会根据不同的情况对视角自动进行调整

下右图 车辆在弯道漂移时的失控感刻画得十分到位





脑舞在2077

文 | 科曼奇复兴计划

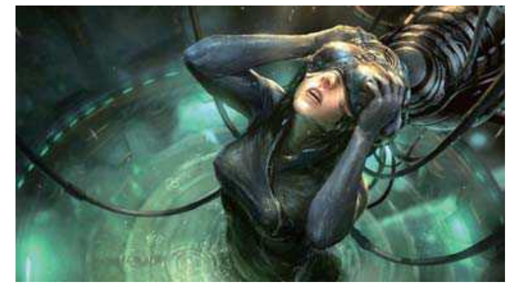
赛博朋克2077
Cyberpunk 2077
制作：CD Projekt Red Studio
发行：CD Projekt Red Studio
类型：动作角色扮演
发售：待定
平台：PC/PS4/XBOX ONE

自从2012年发布消息以后，《赛博朋克2077》这款游戏似乎就没怎么受到过主流媒体的关注。这主要是因为官方几乎没有放出关于这款游戏的任何消息。在时隔了快4年后，官方终于放出了一部预告CG视频，然而，这并没有什么卵用。视频既没有介绍人物，也没有介绍故事，就是一个慢动作镜头的混剪加后续的一小段无关痛痒的装X。不过，从这一段宝贵的视频中，我们还是能看出点东西来的。但是首先我们还是需要通俗的科普一下〝赛博朋克〞这个概念。

关于赛博朋克

所谓〝赛博〞（Cyber），即我们所说的网络，朋克即我们所说的朋克文化。所以顾名思义，赛博朋克主要是描述了在未来网络世界中的朋克同志们的生活。确切地说，是一种黑暗的反乌托邦世界观。在这个世界观中，政府早已名存实亡。宏观上，随着技术的进步，权力逐渐集中在拥有高科技研发能力的大公司和财团手中。所以国家统治方式由传统的政府+军队，变成了大公司+私人武装，这些大公司肆意妄为，严重的破坏了环境，导致赛博朋克的世界观中几乎看不到阳光。微观上，进步的技术也改变着日常人们的生活。各种高科技的人工器官和义肢以及人工智能的出现，使得人类和机器的界限逐渐模糊。由于人类被植入了各种各样的电子设备，所以黑客可以轻松的入侵这些设备从而达到控制或者杀死他人的目的。因此在赛博朋克的世界中，游戏规则发生了颠覆。大公司变成了政府，而黑客则几乎成为了唯一可以威胁这个社会的群体。

其实在《赛博朋克2077》之前，描述这种世界观的游戏和影视作品就不少见，比如《银翼杀手》《杀出重围》系列及《勿忘我》等。只要看到高度



上图 在赛博朋克的世界里，人与机器几乎融为一体，这既带来了便利，也带来了风险

发达的网络系统，植入性电子设备，大财团和私人武装，高耸入云的高楼和暗无天日的发达城市，这基本就是赛博朋克的东西没跑了。

关于这款游戏

然后我们说说这款游戏，《赛博朋克2077》——当然是讲述的就是一个赛博朋克世界观下的故事。故事发生在一个叫“夜城”（Night City）的地方（就连名字都很赛博朋克）。主角是一个出生在下层阶层的人。在“夜城”里，一种新兴的“脑舞”正在流行。说白了就是对人脑后插管，然后将别人的或者编造的记忆注入到脑中，让人High起来。如果你玩过《勿忘我》应该会对类似的设定比较熟悉。

从这次短暂的2分20秒的演示中，我们还是能抠出一点东西来的。首先，视频中出现了一名穿着性感的妹子，两手有类似“刀锋女皇”的刀刃突出，跪在一堆尸体中。在慢动作镜头中的子弹打中她时，不但没有伤到她，反而被她看似娇嫩的皮肤将子弹震个粉碎，所以可以断定这个妹子不是机器人就是强化改造人。同时几个镜头简单的暗示了一下赛博朋克的世界观背景，所以我们看到了穿着未来盔甲的警察，高科技的突击步枪，飞行的警车以及一人多高的全息投影广告牌。最后镜头落在了妹子身后头戴6眼眼罩的男性警察身上，他手持类似于霰弹枪的武器瞄准妹子的脑袋，然后镜头给了扣动扳机和妹子闭眼的特写，最后黑屏出现游戏标题后，镜头转向了一个光头的妹子。所以我们知道，刚才看到的一切应该是这个妹子在使用“脑舞”感受到的记忆。随后光头女抬起头，我们看到之前视频的那个男性警察就在她的对面，两人很明显的是在某种运输载具中。然后光头妹子带上同样的六眼眼罩，视频就此终止。有意思的是，光头女孩和之前的“刀锋女皇”脸上有相同的标记，但是从五官上可以推测她俩并不是同一个人。

所以整个游戏的主角很有可能是妹子，然后之前的“刀锋女皇”很有可能是故事的重要线索。而男性警察或许是配角或者是反派。但总之，在剧情开始他肯定是主角的良师益友。这样看来，整个游戏的故事还是比较令人期待的。

关于制作团队

本作的制作团队其实来头并不小。制作组就是这几年混的风生水起的CD Projekt RED。该制作组因为《猎魔人》系列这几年大红大紫。可以这么说，这个波兰公司目前拥有着全球领先的RPG游戏制作团队，所以我们可以乐观的估计游戏的基本架构应该是没有问题的。当然，正如我之前文章中提到的，东欧公司的游戏往往从创意上看都很棒，然后在实际制作过程中根据制作人员喝了多少伏特加而呈现出明显的两级分化趋势，所以我们现在就肯定《赛博朋克2077》会成为神作为时过早。但是我们可以确定的是，本款游戏的“合伙人”Mike Pondsmith绝对是一位RPG游戏制作界的老江湖。在上世纪80年代到90年代期间制作了很多经典的RPG游戏。同时也是上一代《赛博朋克》游戏的主创，所以就游戏故事来说，Mike Pondsmith绝对是质量上的保证。更何况该游戏在发布后一直保持低调，官方一直表示要“慢工出细活”的认真对待这部作品。所以从目前的信息来看，这款游戏的质量应该差不了，你说呢？

官方最近的消息是该游戏将会在2016年末上市，如果他们不是说着玩的话（毕竟东欧制作组），在今年的E3和科隆两大展会应该能看到游戏Alpha甚至Beta版本的演示。P









上左图 这个机器人妹子应该是本作的核心线索，当然一开始大家的注意力都放在了她的身材上

上右图 “六眼”男目测应该是本座比较重要的配角角色。因为从最后的场景上来看基本排除了他成为主角的可能

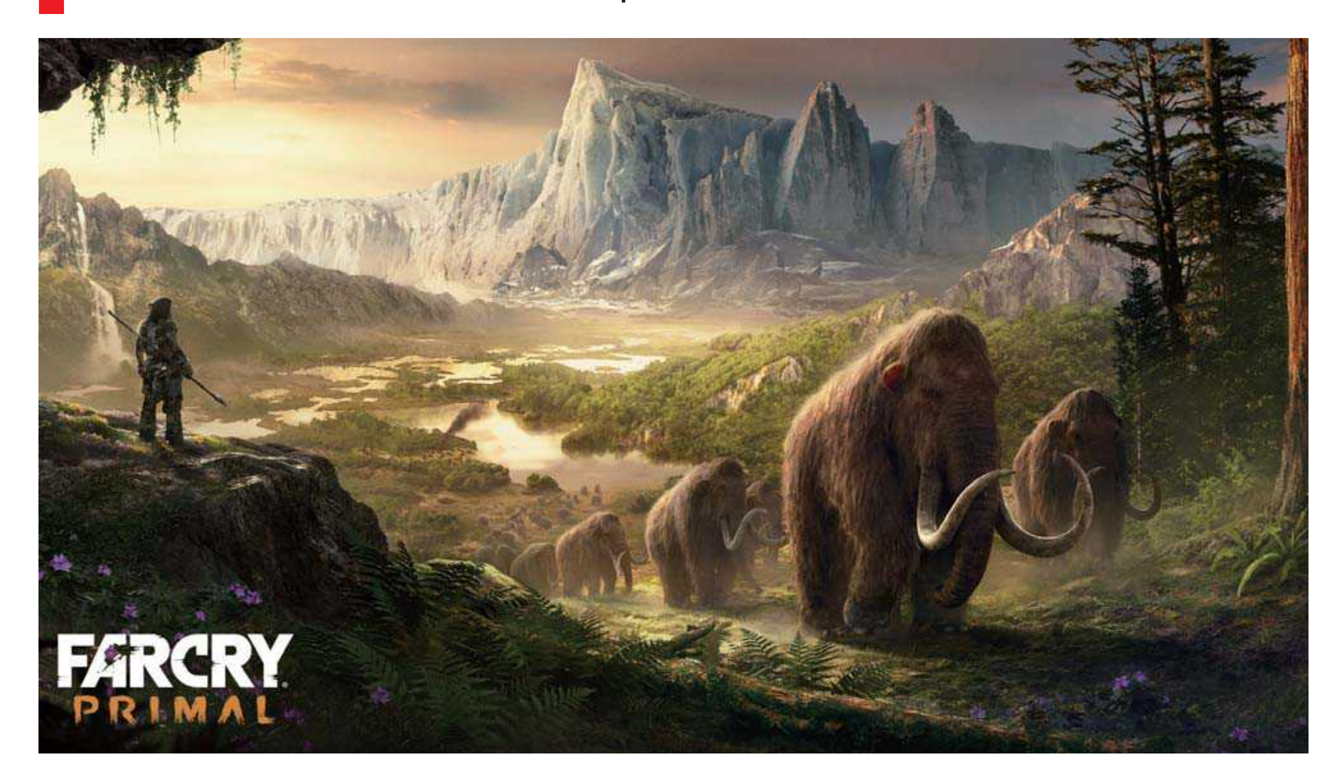
下左图 如果不出意外，视频最后出现的这个妹子应该是本作的主角，但她脸上有和前一个妹子一样的标记，应该和那个妹子关系密切

下右图 本游戏的美工和《杀出重围3》如出一辙，毕竟都是赛博朋克下的东西


评论
孤岛惊魂：野蛮纪源
正当防卫3
洪潮之焰
植物大战僵尸：花园战争2
极品飞车
尘埃：拉力赛
从一个叫GOG的网站说起
PLAYED

并不疯狂的疯狂原始人

文 | 莽月飘零



育碧旗下的《孤岛惊魂》（又名《极地战嚎》）系列是第一人称沙盘生存游戏中的典范。该系列不仅注重潜入和暗杀，更是以生存为基础，将一个个惊心动魄的孤岛故事呈献给玩家们。初代的热带雨林虽然稚嫩，但游戏生存的理念却足够有趣。育碧和德国Crytek工作室闹掰之后将该系列的开发工作交给育碧蒙特利尔，二代中在非洲与军火贩子斗智斗勇的精彩给玩家们留下了较深的印象。到了第三代，玩家可以在势力错综复杂的热带小岛上打猎探险的玩法更是奠定了该系列的经典游戏风格，而且从这一代开始，反派的塑造功力也达到了该系列的巅峰。第四代的舞台又换到了喜马拉雅山，讲述了一个关于私人使用武力残暴统治下的国家最终在主角的努力下覆灭的故事，同样大反派塑造的相当成功，自由度够高的沙盘、种类丰富的武器、有趣的狩猎系统也足够棒。

该系列的最新作《孤岛惊魂：野蛮纪源》（以下简称《孤岛惊魂5》）更是史无前例地将玩家带回到一个石器时代的原始部族社会，虽然这一次的故事有点简单粗暴，虽然这一次对反派的刻画并不如前作那么棒，虽然游戏的任务有点单调无聊，但游戏重现石器时代的功力却是相当的强劲。

孤岛惊魂：野蛮纪源
Far Cry Primal
开发： Ubisoft Montreal
发行： Ubisoft
类型： 第一人称射击
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.2.23
售价： $46.01

原始社会的部落之争

用游戏将玩家带入史前时代这种事情早已有其他厂商干过，《孤岛惊魂5》并不是第一个。网游《石器时代》等游戏早已将第九艺术瞄准过远古，但卡通的画风加上童话色彩比较严重的特点让《石器时代》所展现出的远古时代并不那么真实。所以我们完全可以说《孤岛惊魂5》是不多的将玩家们带入真实远古时代的游戏。虽然现代人无人经历过远古社会，我们并不知道真正的远古社会是一种什么样的状态，但至少游戏给我们营造出的远古社会非常符合大众的主观认识。

《孤岛惊魂5》向玩家们讲述了一个关于原始社会部落之争的故事，故事比较简单，一个名为Wenja的原始部族支离破碎，玩家需要帮助主角Takkar重整部族，而后要带领自己的部族与其他两个外族部落争夺世界的统治权。当玩家成功征服其









左上图 本作为玩家呈现出了完整的原始部族村落

左下图 使用最原始的武器进行战斗

右上图 原始部落之间的战斗血腥、残忍

右下图 骑虎打仗是游戏中的常态

他两个氏族部落Udam和Izila之后剧情戛然而止，只在STAFF名单滚完之后给玩家一个小野人驯服巨熊的悬念和续作的故事铺垫而已。没有精心的阴谋诡计，也没有映射讽刺现实的段子，更没有勾心斗角的心理博弈，有的只是最原始、最野蛮、最疯狂的血腥杀戮，只因为本作讲述的就是一个关于疯狂原始人部落之间的原始战争。

《孤岛惊魂5》的剧情与该系列前几作精彩复杂的剧情相比，主线剧情脉络显得比较单薄，并且游戏中对角色的刻画与前作相比也是欠了一些火候。虽然通过一个个任务，通过玩家操控主角打猎驯兽等方式将主角刻画得足够精彩且有血有肉，但对于配角、反派乃至敌人们来说，主观上给我们的感觉却还是非常的单薄。开篇猎杀猛犸象的场面非常大气，通过群体猎杀猛犸象的任务使游戏强大的气场瞬间将玩家笼罩其中，精彩纷呈。可是当玩家打完一段回来，回顾一下却发现其实并没有什么能够给人留下深刻印象的东西。

回顾前几作，其中的一些角色仍然令人难忘——我们现在仍能回想起《孤岛惊魂4》中那位穿着基佬紫西装的大反派、虚拟国家凯拉特国王的明蒲甘，他带着那种玩世暴戾的表情将手下一刀放倒后的那张布满鲜血的狰狞面孔，被牢牢的印在每一个玩家的脑海中。我们也还会记得在《孤岛惊魂3》中，你永远无法想到下一秒他会做出什么疯狂变态举动的刀疤脸范斯。

那么我们不禁要问：为什么编剧的功力陡然骤降？原因很简单，与其说是世界观上的限制，倒不如说是制作组对世界观尊重的态度。正如前面所说，《孤岛惊魂5》讲述的是一个关于几个远古氏族部落之间的原始战争，在那个时代里，只有强大的武力和硬朗的身体才是交锋的资本，阴谋诡计不可能在这里出现，游戏演绎的都是一场场硬碰硬的战斗。如果在其中加入了狡诈的敌人、复杂的阴谋，显然就会非常违和，只有最原始的、最简单的、最直接的手段才是那个时代应有的内容，所以网状叙事结构蜕变为线性故事这并不是编剧的退步，而是大背景下故意为之的结果。

骑着剑齿虎猎杀长毛象

《孤岛惊魂》系列除了故事有趣精彩之外，生存和打猎也是很有意思的玩法。《孤岛惊魂5》得益于独特的故事背景，其狩猎玩法更体现出人类最原始的捕猎状态。在游戏中玩家所能使用的武器都非常原始简陋，但玩家所要面对的猎物却非常强大。游戏最大的特点就是尽量向真实靠拢，然而以现实世界的角度来衡量，长矛弓箭对决尖牙利爪虽说不像长矛战坦克那么离谱，但二者的差距也是非常明显，所以游戏初期玩家的狩猎并不是那么容易的一件事。不过随着玩家游戏技能的提高以及武器越来越精良、角色能力越来越强，狩猎开始变得简单起来，而玩家也可以向更高级的猎物发起挑战，剑齿虎、猛犸象等凶猛异兽才是彰显玩家狩猎水平的最佳目标，不仅奖励高，成就感也是与猎物的体积和凶猛程度成正比。

另一方面，游戏的生产制造系统一如既往的与狩猎系统结合得既紧密又默契，同时驯兽系统不仅与其他相关系统联系紧密，更是该系列前所未有的新亮点。虽然简单，但《孤岛惊魂5》的生产制造与升级系统的水准并不低——毛皮、骨头、树枝、草药等通过采集狩猎获得的素材既可以生产升级武器装备，又可以让自己的部落更加强大兴旺，同时部族人口的增加也会带来每日资源量的增加，二者相互作用，良性循环中带来的角色和部落的成长感也是游戏重要玩点之一。从狩猎，到获取猎物，到利用材料制造和强化武器的流程，不仅增加成就感，更赋予游戏真实性，因为它解决了所有游戏一直以来难以避开的“为什么我





左上图 驯兽是本游戏的一大玩点

左下图 当宠物受伤，你可以喂它吃肉来恢复生命

右上图 宠物是玩家的得力助手

右下图 猎熊可不是一件容易的事





杀掉一只狼却捡到一把大宝剑”的诡异问题。

不得不承认的是，《孤岛惊魂5》的驯兽系统很棒，尽管这个系统随着玩家能够驯服野兽种类的增加而与真实性之间的矛盾越来越深，但这个系统极大提高了游戏性和耐玩度，当玩家收服心仪已久的猛兽的那一刻，欣喜之感不亚于向女神告白成功。

在游戏中，玩家可以通过驯服野兽来获得它们的帮助，不仅有豺狼虎豹，更有一些长相很萌的宠物等待玩家前去收服——没错，我说的就是那只黑白条毛发的獾。而且收服的战宠不仅可以在战斗中助力，一些宠物更可以乘骑，骑着剑齿虎猎杀猛犸象的美丽场面是诸多玩家们梦寐以求的终极狩猎。有意思的是，游戏中不同宠物给玩家带来的实惠也不一样，狗熊攻高血厚但速度慢，狼虽然速度够快但站不住多久就需要你喂肉续命，剑齿虎攻击又高跑得又快外观还霸气，但隐匿效果差，玩家可以根据不同情况使用不同的宠物。游戏将选择权充分交至玩家手里的同时，也保留了玩家对宠物的选择空间与选择自由。

精彩的石器时代

《孤岛惊魂5》的战斗虽然不能说有趣，但绝对可以算得上丰富——丰富的武器、宠物种类和依据地形不同而产生的不同战术，加上猎人视角和猫头鹰无人机的空袭轰炸，无论是潜行暗杀还是正面冲突，无论是部落纷争还是群体狩猎，游戏的战斗都酣畅淋漓。加上游戏的战斗自由度一如既往的高，让玩家在潜行时被发现后正面大开杀戒的战斗流程成为可能，同时也让战斗流程和战斗演出场面更具有张力。另外游戏中的美景也是格外的迷人，当然这也是继承了前作的风格与特点，该系列在第二作时就已经进入了旅游观景游戏的行列之中——《孤岛惊魂5》中无论是茂密的森林还是凛冽的寒冬亦或是阴森的洞穴都格外好看耐看。再加上游戏中的音效品质，无论是原始人可笑的原始语言还是战斗中的喊杀嘶吼，无论是河岸蚊子挥动翅膀的嗡嗡声还是清脆婉转的鸟虫鸣叫，无论是淅淅沥沥的雨点还是凛冽的狂风暴雪都格外的传神、格外的精彩。

《孤岛惊魂5》正是利用这些从各个方面共同发力，为玩家们构建出一个精彩的石器时代下的蛮荒世界。

结语

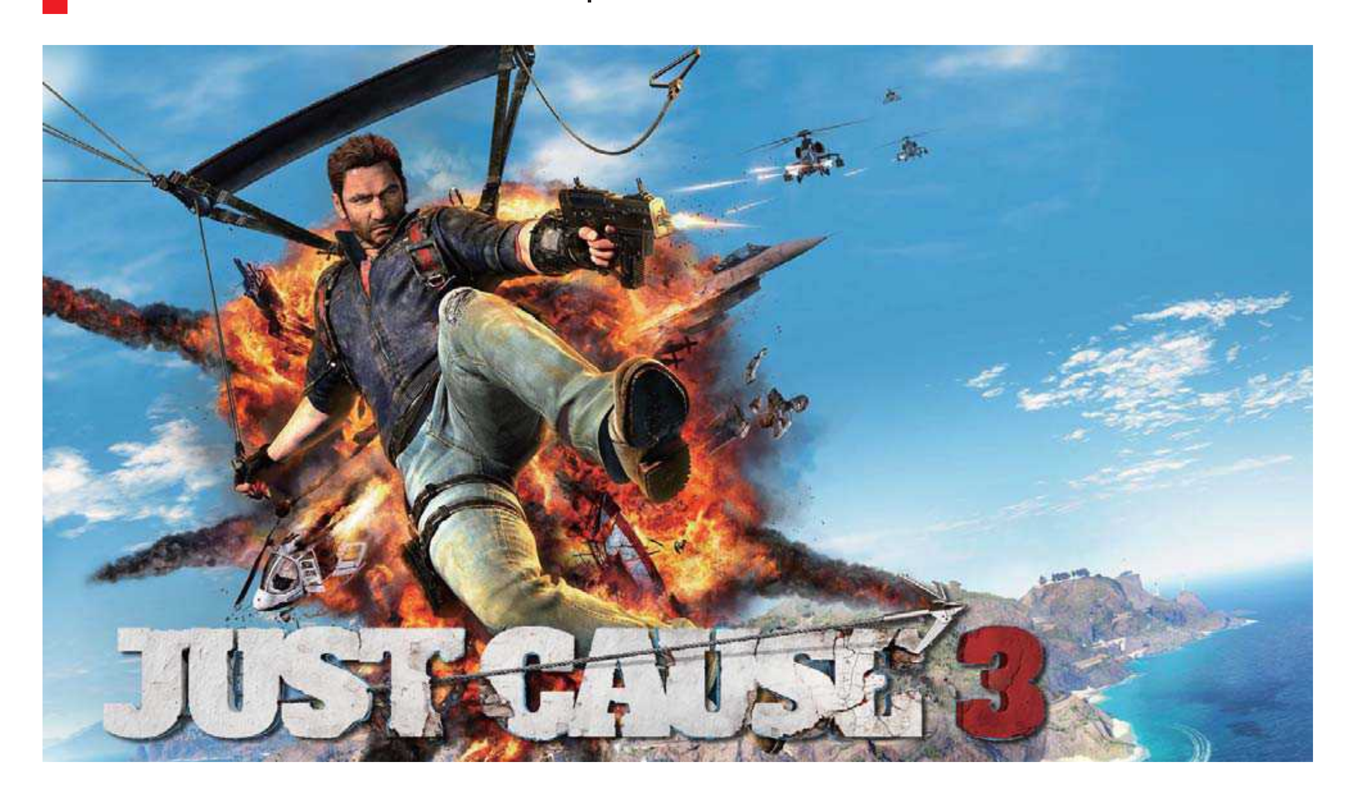
虽然本作的缺点还是不少，例如大地图与前作相比的相似度较高，严重怀疑是制作组偷懒而利用了前作的框架重新填充了本作的素材，又比如游戏中的一些原始仪式的演出显得过于血腥和荒蛮，但不得不说，《孤岛惊魂5》将游戏舞台放在原始社会的点子仍然是一个有趣且不错的尝试——只因将玩家带入到了一个丰富且真实的原始氏族社会，给玩家一个去体验原始人疯狂生活的机会，而更重要的是，以前的玩家们并没有这样的机会。P



上图 狩猎很有意思，悄悄接近一击必杀的快感十足，而正面冲突更能让战斗感爆表

年度最失望游戏

文 | 科曼奇复兴计划



几年前，当我怀着好奇下载了一个名叫《正当防卫2》的游戏后，我被它深深的震撼了。原来无聊的游戏模式也可以做的这么引人入胜。而当几个月前，当我迫不及待的打开早已预载的《正当防卫3》后，我的心中只有一个疑问：这游戏能玩？

正当防卫3
Just Cause 3
开发：Avalanche Studios
发行：Square Enix, Bandai Namco
类型：动作冒险
平台：PC/PS4/XBOX ONE
发售：2015.11.30
售价：$35.00

诡异的强制在线

当我打开《正当防卫3》（以下简称JC3）时，开场菜单还是比较惊艳的，我们的主人公Rico坐在沙滩长椅上，望着远处海面上爆炸的军舰，举起手中的酒杯，然后，屏幕上出现了一行字“Performing Online Login”（正在进行在线登录），于是我的噩梦就开始了。

虽说不知从什么时候开始，我们早已经习惯了在线验证机制系统。但是当你玩过的游戏足够多，你就会发现如何让玩家接受在线验证机制也是一门艺术。早期的验证比较简单粗暴，一旦掉线就会把你踢回主菜单，玩家虽然气愤，倒也算说得过去，毕竟是自己网络渣，再进入一次游戏就好。比较聪明的游戏公司会在单人游戏里合理的安排一些在线内容，比如在线的商店、在线的好友互动等，让玩家在不知不觉中登录并完成验证，当然也就不会去抱怨在线系统。然而从来没有一款游戏像JC3的在线机制一样的诡异。首先，在进入游戏后，游戏会强制进行在线登录，如果登陆失败，制作组还是比较良心的提供了“Go Offline”（离线游戏）的选项。但当你进入离线模式后，每次在游戏因为任何原因暂停时，系统都会自动强制尝试再次登录。如果再次失败再会让玩家选择是否进入离线游戏。所以假设你的网络十分的差，整个游戏就在不断的登录——登录失败——选择离线中进行着。你呼叫个武器包，登录——失败——选择离线；你查看下地图，登录——失败——选择离线；你想暂停下游戏喝口水，登录——失败——选择离线。相信我，当你在1小

时的游戏中连续这样折腾10次左右的时候，你真的会开始求着游戏把你踢回主菜单重新进入游戏了。然而当你回到主菜单的时候，你猜对了，登录——失败——选择离线。

然后让我们看看当你终于登录成功之后能得到什么好处吧。在游戏发售前，官方曾不遗余力的宣传本作全新在线互动机制，称本作虽然为单人游戏，但是玩家可以通过全新的在线机制充分的与其他玩家进行互动。然而这套“跨时代”的机制实际拿到玩家手里，就是地图右侧的一个显示区域。当你开车时，它会告诉你，你打破了另一个玩家XXX的驾驶记录，当你用滑翔伞飞行，它会告诉你比你的5个Steam好友飞行的距离都远。这听起来的确很酷，但是等等，这不就是前几年风靡手机的微信“打飞机”的模式么？不断的收集你的游戏数据然后和你的好友进行比较。然而这种当年在微信上火的不得了的模式放在JC3里，却完全没有什么激情。因为在微信上，和你比拼数据的人大多你都认识，或者至少通过朋友圈看到过他/她的照片、分享文章或者其他东西，对这个人有一个感性的印象。而在JC3中，和你做比较的人来自全部拥有这个游戏的玩家，这里面大多人都和你不认识，更不要提什么感性印象了。那个叫Tommy2345的小子比我多滑翔了5米，跟我有什么关系？那个叫Allen789的玩家打破了我的记录，那又怎样？同时制作组在架构这套系统时很明显的忽略了一个问题，那就是下线很长时间后再次上线，系统宣布你的XX记录被打破的信息能够连续持续10到20分钟。对于某些网络差或者机器差的玩家，则有可能直接卡到掉线或者死机。所以毫无疑问，这个设计应该是游戏史上最失败的设计了。

虽然我想拿出一整页的篇幅来吐槽游戏的优化，但是考虑到不同玩家的机器配置不同，似乎我拿着破GTX660的显卡吐槽也可能有失偏颇。但是听说隔壁PS4的玩家对于该游戏的优化已经纷纷开始骂娘，相信也可以从侧面反映出游戏优化上的问题吧。

废话不多说，我们来说说游戏体验。

味同爵蜡的游戏体验

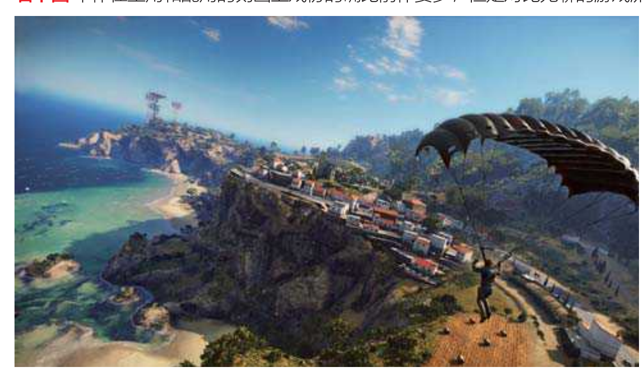
如果说，在线系统的失败是游戏创意上的失误，那么在游戏内容上，我实在想不通制作组是怀着一种什么样的心态制作JC3的。我们知道，任何游戏系列要想长盛不衰，最重要的就是续作要继承前作优秀的部分，同时改进前作不够好的部分。然而JC3则在这点上几乎反其道而行之。当年JC2之所以拥有不错的游戏体验，是因为当玩家完成了第一关训练关卡后，立刻就会被要求与当地的三个抵抗组织联系，为

左上图 本作的场景设计依然维持了前作的水平，竞争“年度最佳看风景游戏”还是十分有希望的

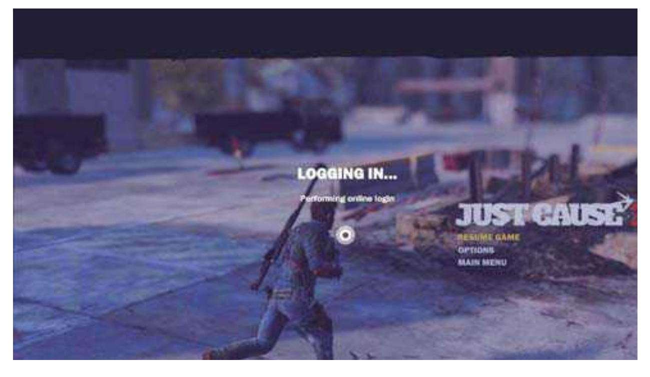
左下图 如果你的网络组足差，那么游戏中一半的时间你都会卡在这个画面上

右上图 所谓酷炫的在线社交系统就是在屏幕右侧不断地显示谁的战绩碾压了你

右下图 本作在主角和配角的刻画上戏份的确比前作要多，但是对比无聊的游戏流程，这些努力并没有什么卵用

















左上图 前作十分有趣的“搜集隐藏升级配件”的设定被“搜集反派Boss的心路历程录音带”所取代，真不知道制作组怎么会认为后者会比前者更有趣

左下图 防空导弹在本作可以被入侵，从而让玩家能够远离敌人空中武器的骚扰，然而代价是你也会更难获得这些武器

右上图 本作的一大亮点就是你可以呼叫你的同盟帮你进攻一些据点，虽然他们智商并不怎么高

右下图 抓钩的改进为玩家提供了更多的可能性和可玩度

他们卖命，从而引出了游戏的几种基本的任务模式和互动模式。同时玩家也在完成这些支线任务时不知不觉的积攒了大量“Chaos值”（混乱值）从而解锁更多的主线任务，让主线故事得以继续。当然在你做任务做累了的时候，就可以搞架直升机或者豪华跑车在地图上漫游，炸毁点军事基地，解放一些地区。当然， 由于有了前面这些支线和主线任务的铺垫，你在完成这些漫无目的的狂轰滥炸时，也会轻车熟路。

而到了JC3，玩家在完成了酷炫的前三关之后，被丢给了一个“解放这个国家”的宏伟目标，然后就啥都没了。只留给玩家一个巨大的地图和若干未开启的任务。玩家被强迫进入“无聊模式”。在故事情节上没有一个理由来引导玩家进行游戏。很多任务的都被加上了复杂的解锁条件，而不像前作只要积攒一定的Chaos值就可以。因此，当玩家带着满腔热情决定先去来个主线任务时，却被告知你需要解放附近的城市，然后轰掉最近的一个军事基地。于是玩家花费了半小时或者更长的时间完成了这些原本闲着蛋疼才会去干的事情后，早已没有完成主线任务的激情，索性关掉游戏玩别的。时间一长，玩家就会发现，不如先去把整个地图的所有军事基地都轰成渣和城市都解放掉，这样我不就可以直接去接所有主线和支线任务了么。然后游戏就彻底沦为了无脑轰轰轰，留给玩家的只有重复无聊的游戏体验。

但总归还是有点改进的

吐槽了那么多。JC3相比于前作总归还是有点改进的，首先地图的尺寸更大，可探索的部分更多。抓钩的改进使得玩家现在可以使用它连接两个物体后，还能遥控缆绳收缩，使两个被抓的物体碰到一起，这提供更多的可能性和可玩度。同时关于抓钩的一些小的问题得到了修复，现在玩家抓住敌人后可以直接一个飞踢KO敌人，也可以利用抓钩把自己倒挂在屋顶上向下射击。滑翔服的设定也很棒，玩家只要在一定高度上跳伞，可以使用滑翔服以更快的速度更灵活的进行飞行。所以JC3的问题说白了并不是某个细节上或者机制上的设计失误，而是整个设计团队对于游戏开发方向上的误判。在JC2取得成功后，很多媒体和玩家的称赞点多数在于游戏地图、游戏画面、抓钩、无限滑翔等方面。所以制作组就错误的认为，只要我们把地图、画面、抓钩、滑翔做得更好更炫酷，JC3就一定会更好，所以忽略了这样一个事实——玩家们之所以能注意到这些特点，是因为其他的游戏体验和大部分沙盒游戏保持同一水平。这种舍本逐末的开发方向导致了JC3目前的所有问题。

所以综上所述，JC3不出意外应该是本年度最令人失望的游戏。糟糕的体验，跑偏的游戏设计，让你觉得它不值得拥有。尤其是在大作横出的2015到2016年度，有那点闲钱，还是去玩玩别的吧。P

洪潮中的求生之旅

文 | 时渡



《洪潮之焰》是由前《生化奇兵：无限》开发人员组成的工作室制作的一款动作冒险游戏。玩家在游戏中扮演一个小女孩和自己的爱犬一起乘木筏沿河前行，在途中要收集资源、制作工具、解决难题、避开凶猛野兽的袭击，在大雨到来之前赶到下一个目的地。游戏中的乐趣有很多时候是从恰到好处的“限制”中产生的，从人物自身属性到装备、技能等各种各样的养成无所不包的等级系统就是个最好的范例，不同类型的游戏也会有各自的特殊限制，像是恐怖游戏，总把人物的战斗能力控制在一定范围内以便于制造压迫感。

近年来比较受到制作者们青睐的生存类游戏也不例外，因为“什么都没有”就是游戏中压迫感受的根本来源，所以这类游戏的限制一向最多：除了对主角的基本能力做出了限制，为了更好的体现“生存”，又对存活条件和物资数量下了大工夫。它在游戏中的地位也很特别，相对在其他游戏中占次要地位为主要玩法提供助攻，生存游戏的限制则是核心玩法的一份子。

离开2k后经过了诸多波折的肯·列文团队的首部作品《洪潮之焰》就是一款有着各种各样限制的生存类游戏，而除了“生存”之外它仍有一些值得关注的特点。

洪潮之焰
The Flame in the Flood
开发：The Molasses Flood
发行：The Molasses Flood
类型：动作冒险
平台：PC/XBOX ONE
发售：2016.2.24
售价：￥61.00

关于生存的方方面面

《洪潮之焰》的基本系统还是很亲切的，人物自身有饥饿度、饮水、温度和精力四项属性，需要不断寻找物资以维持四个属性的高水平。在战斗能力上几乎等于没有，只可以设陷阱，中后期可用弓箭制敌。最后，就像大部分生存游戏一样，最让人心里发堵的还是背包容量。

与这些设定相对应，搜罗物资维持生存就是基本的玩法，为了增强可玩性，也自然有一套以这个为基础的合成系统。合成系统并不复杂，但是从衣物到工具各个类型都有，因为本作有疾病因素，合成品还有一个治疗的作用，像是被蛇咬伤的时候，身上要是有一罐蒲公英茶就可以避免死亡。而随着旅行的不断深入，可制造的物品也变得越来越多。

冒险中的主要冲突是对抗野兽。在初期没有武

器陷阱的情况下，放弃物资逃跑才是最明智的选择，但即便是弓箭和尖刺陷阱全部入手，也断然没有摇身一变化身猎人的可能性，抛开陷阱需要时间放置、弓箭前摇太长等原因，地图活动范围太小也根本没有拉开距离的可能，到了后期遇到的不是狼群就是熊更是只能贯彻打得过就骚扰，打不过就跑的方针。

战斗的谨慎和疾病系统也有一些关系，吃生肉、喝脏水会感染寄生虫，被蛇咬会中毒，被攻击会受伤甚至骨折。而每一种伤都有相应的治疗措施，但太长时间不治疗就会引发更恶劣的后果，大部分情况下等于死亡。

这其实就是又一个相对复杂一些的“健康槽”，不过这个槽下降是因为冒失的举动或者判断失误，它除了增强了真实感，也使玩家行动的更加谨慎，从纯数值的角度看，可以把小女孩看做有五个属性，而“健康槽”就是只要不被外界环境干扰就不会下降，但一旦行事不小心就非常容易降低，它规范了玩家的行为，为了一点物资而与在野兽眼皮下走动之类的行为无异于自杀。

为了给玩家提供尽可能真实的“生存”体验，小女孩身体的状况是直接反映在画面上的，当她受了皮外伤之后，不仅仅脚步会变得散乱无力，头像也随之变化的更加憔悴，而当她濒临死亡，就只能趴在地上挣扎爬行，头像也变成了很惊悚的模糊一片，这比起受了一大堆攻击还能活蹦乱跳采松果的主角更能激起我们的同情心。

但是还是有一些问题无法解释，为什么基本所有的生存游戏中主角都是在游戏最初就是全知全能的老司机？收集了几件物品就知道怎么把他们合理的组合起来——还不是仅仅一种组合方式，看起来实在不太合理。还有一些设定逻辑上也有硬伤，例如为什么明明就在大河边却需要担心水源问题？

洪水中的冒险

《洪潮之焰》的最显著的特征就是河流的设计，在大多数游戏中玩家的探索是在布满迷雾的地图一点点推进的，玩家走过的地方基本可以确认其的安全和物资等情报，也意味着如果走过了全部地图，不能说保证生存，至少可以掌握很多与生存有关的信息。而《洪潮之焰》中只有数量很多的小块陆地，并通过河流



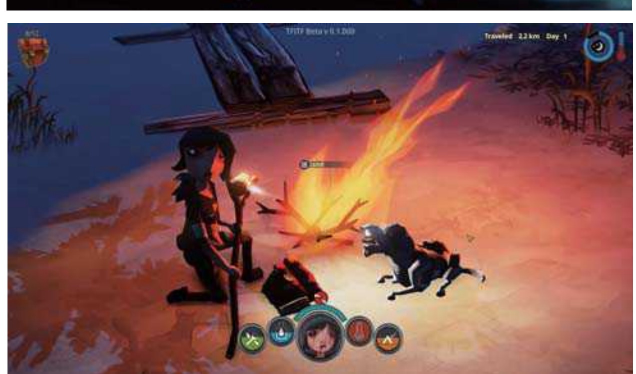
上左图 动画渲染的画面很美，在夜晚的时候气氛是最好的，前提是今晚我饿不死才能慢慢欣赏

中左图 从一开始就陪在身边的小狗，虽然除了提供一点背包空间外没有其他作用，却是小女孩必不可少的伙伴

中右图 剧情模式分成10个区域，每个区域在单模式下可以存档，其实就相当于10关

下左图 在急流中的木筏有可能会因为碰撞而受损

下右图 只有来到码头才可以对小木筏进行修理和升级









将他们联系成一个整体。在河流中漂流，遇到陆地就登岸收集，游戏的主要流程就是这个过程的不断循环。又因为木筏是顺流而下的，走过一次的地方就不能再去了，也令探索掌握信息的手段变得不可行。并且，为了强调快速选择带来的临场感，制作组又丧心病狂的加入了两个限制：漂流的时候经常会发现，总会有好几个停泊点同时出现在你的前、左、右方但是只能选一个，而更残酷的你只能踏上每一块土地一次。总会有快要饿死的时候好不容易在三块停泊点选了一个登陆，看到前方一片玉米地却发现入口有野兽只得灰溜溜的离开，而后由于水流其他两个营地也飞快的消失在身后，最终死在了木筏上的惨痛经历……

“不能回头”也使游戏中无法出现比较常见的营地设施，虽然有十分贴合主题的木筏升级系统，可以给自己的木筏增加各类各样的小配件，例如方向舵净水器之类的令自己的漂流之旅更加安全。但即便是自己的木筏升级到满级，也只是能保证在河流中没那么容易死了和可以在晚上躺在木筏里不用慌张的找房子睡觉。木筏的升级相较于有些甚至可以建房子的营地还是太简陋了，这种简陋反过来也对冒险的流程产生了一些影响，如果说以前还能在大本营里扔一扔杂物，那么在这里你就发现，即便你发现了数不清的好东西，背包没空地方就只能眼睁睁看着。

虽然它避免了在游戏后期体验跑题，变成物资用不完、科技树叠满、神都杀不掉你只好混吃等死建设营地的无聊局面。但也降低了游戏在经营建造方面的可玩性，一旦对“存活”失去兴趣，那么游戏就没有什么再能吸引你的了。

剧情中隐藏的可能性

平心而论，本作的剧情没什么看头，只是小女孩和小狗相伴不断漂流最终到达目的地的故事。真正重要的是剧情背后包含着的可能性。在游戏一开始的时候，就给出了一个恢复无线电信号的目标，这就很不寻常，一般的生存游戏都会因为自身的特性而没有办法做出一个任务体系，就算做出来也只能像是以制作物品的等级来触发剧情的死板模样，但本作中，剧情很少但并没有给人突兀感。在后期，甚至出现了一个小女孩的木筏因为障碍物而被摧毁的实时脚本。

“本不该出现的元素出现了”是否意味着我们可以对有着完善剧情的生存游戏产生期待？或许是可以的。在《洪潮之焰》中之所以能设定任务和脚本的根本原因在于河流的存在。因为河流有起点和终点，所以游戏的最大目标是从起点走到终点就非常合理了。“不断到达新的区域”“不能走回头路”和“由a点到b点的旅行”相组合，使游戏的体验与其说是沙盒，不如说更像一个走开放路线的关卡式游戏。在这个伪关卡的基础之上，填入剧情和脚本要更轻松。

玩这款游戏的玩家的想法也会有一些变化，如果说“生存”是其他游戏中的玩法和目的，那么在《洪潮之焰》中，生存仍是玩法，但却不仅仅是为了活下去，而是为了找无线电信号，找天使庭院和寻找河流的尽头，“活下去”更像是为了达成目的的必要条件，当然因为剧情不到位实际上这种目的性不会太强烈但也至少稍显雏形，这些改变都是因为河流机制产生的伪关卡式地图所带来的。

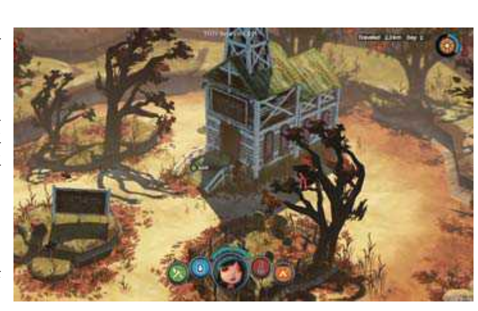
总而言之，《洪潮之焰》是一款很有特色的生存类佳作，故事不多，但为了一点希望的而漂泊的生存之旅倒也还算吸引人；“找”和“吃”做好的基础上加入了疾病系统确实为游戏增加了不少变化；河流的存在和以此为画板构建出的洪水世界也打破了生存类游戏只用开放性地图的枷锁。更重要的是它或许也能燃起我们对剧情向生存游戏的期待，虽然《洪潮之焰》还是蛮有特例性质的，但未尝不可能在未来出现一款可玩性和故事性都非常棒的生存类游戏。再不济等到《洪潮之焰》出了续作，也该能让玩家满足了吧。P

上左图 在房屋中可以寻得材料，还可以用来休息，躲避大雨和夜晚

上右图 即便是农庄，也不能保证旁边会不会窜出一匹狼，逼着你死守房屋不敢踏出一步，以至于”睡“死在屋子里

下左图 在旅途中有时也可以寻求帮助

下右图 身体状况很直观的表现在了头像上，状况不佳时的样真是有点吓人









植物与僵尸的欢乐战争

文 | 莽月飘零



植物大战僵尸：花园战争2
Plants vs Zombies Garden Warfare 2
开发： PopCap
发行： EA PopCap
类型： 第三人称动作射击
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.2.23
售价： $34.49

《植物大战僵尸》系列目前是宝开最成功的IP。在以前宝开是一个盛产精品小游戏的“小”公司，由宝开出品的弹射球三消《祖玛》易于上手令人沉迷，给许多休闲玩家留下了深刻的印象，加之此后推出的诸多同类型产品，使宝开一度成为了“三消之王”，直到《植物大战僵尸》的出现，才让宝开得以成功开拓出了一片新天地。得益于初代的丰富、有趣、高可玩度，以及国内手游氪金的大环境，《植物大战僵尸2》中国区为氪金而增加难度的恶劣影响也并没有给宝开蒙上多少阴影。而从《植物大战僵尸》系列衍生出来的《植物大战僵尸：花园战争》，则更进一步扭转了玩家对宝开只能做休闲小游戏的印象。

更丰富的角色与装扮

《植物大战僵尸：花园战争2》（以下简称《花园战争2》）依然延续前作确定下来的风格，那就是将幽默诙谐完美的融合到TPS游戏中，在紧张严肃的竞技对战中掺入诙谐有趣的笑料，这使得《花园战争2》既有第三人称射击的爽快和团队竞技要素，又能够让玩家会心一笑。

由于《花园战争2》注重保留前作的核心内容，因此在角色方面的新增元素并不多，植物和僵尸两个阵营中分别只新增了三个角色，虽然对前作部分老角色也进行了调整和翻新，但总体来看在角色数量方面还是有些小气。不过总算新角色给玩家带来的新体验还算不错，植物阵营的玉米、橘子和玫瑰以及僵尸阵营的小恶魔、海盗船长和僵尸超人都独具特色，且与老角色的技能和形象等方面没有太多的重叠。例如玉米的冲击跳跃和重火力打起来非常爽，既有走位又有火力；海盗船长的炸药桶由于有延时爆炸，对玩家打提前量的预判能力有所要求；而僵尸超人手感很好，看着体积不小但机动性却不低，加上近身攻击的特点，对超人玩家来说更讲究走位与操作。

新角色的加入必然会影响到旧角色和平衡性，《花园战争2》的平衡性至少在大面上看起来还像那么回事，得益于游戏的海量模式、多角色、海量地图和快节奏的对战，至少能够带给玩家“所有角色都能战到飞起，所有角色也都能被打的很难受”的感觉。但随着游戏次数的增加，玩家还是会发现一些角色玩一些模式和地图存在天生的优势，而另一些角色在某些地图的某些模式中先天就会被压制。例如新增角色香橼，虽然无限子弹自带滚球冲击、护盾等技能，但对于一些狭小地形居多的地图来

说，技能受限于地形的情况就会被明显放大起来。再比如玫瑰虽然有变羊、定身等硬控技能，但对于1V1的情形或是较依赖角色火力的情况如Boss战等就相当不利。

《花园战争2》只是很好的将平衡性涂上了一层迷彩，让玩家觉得游戏平衡性有所改观，但本质上的问题却完全没有更好的解决。只是因为《花园战争2》对平衡性的处理手法还算成功，毕竟游戏定位于休闲对战射击，没有玩家会在紧张刺激的嘻嘻哈哈对射时会那么在意平衡性的不足，游戏很好的使用快节奏和幽默风格分散了玩家对平衡性的注意力，扬长避短的功夫很是到位。

除了角色增加外，有趣的装扮配件种类也同样被大大丰富起来。游戏中的金币可以购买卡包，卡包则可以开出装扮配件卡片，玩家可以依靠各色装扮部件的排列组合来获得形态各异的角色外观。加上装扮与金币、成就和刷刷刷很好的结合起来，玩家为了获得更多的配件来装扮植物和僵尸，也愿意在游戏中投入更多的时间和精力。同时角色外观的自定义系统不仅只是为了好看，选对了颜色和地图，也有伪装迷彩的作用，而且一些装扮卡片还能够影响角色的技能效果，例如玫瑰的医生装扮可以射出毒箭等等，很是有趣。另一方面装扮也让多人游戏时，尤其是在24人对战模式中，也能够让玩家的角色更加的丰富多彩，而并非像国产网游新手村全是一个模子刻出来的裸奔小人那么单调可笑。

只要多人模式就好了

《花园战争2》不仅将前作的优点保留并放大，同样缺点也被继承和放大。除了“新手教程并不友好，新角色该怎么玩你自己摸索去吧”这个缺点之外，最大的缺点就是游戏的单人模式真的是太单薄了，尽管单人模式并不单调，但无论是剧情还是游戏性，单人模式并不会有太大的乐趣和惊喜，游戏的精华还是在多人模式中，虽然一些动态任务和一些元素的加入让单人模式显得有些活力，但单人模式无非就是多人模式的变种，而且是少了团队配合玩法的倒退变种，玩家只能一个人各种突突突，角色配合的精彩完全被抹杀。

这一次游戏的多人模式表现比较抢眼，新增的一些模式如



上左图 植物和僵尸阵营可用角色只有七名，显得有些单薄

中左图 玉米火力强劲，加上火箭跳的机动性，很适合新手玩家

中右图 Boss战很有趣，打法因角色和Boss种类的不同而变化

下左图 僵尸阵营的BOSS战一样给力

下右图 僵尸海盗船长可以放置炸药桶



















上左图 对于拼火力的情况而言，玫瑰很是无力

上右图 橄榄球运动员适合冲击快打

中左图 豌豆的技能与前作差别不大

中右图 机器人射线是一个持续伤害技能

下右图 抢金币啦

植物突袭和墓园行动等比较有趣，注重策略和团队配合的同时个人主义也没有完全被忽视。另外AI机器人的填充与设定是游戏中的一大亮点，玩家可以在人数不够的时候加入AI机器人，同时可以设定两倍速度、强力击退、无限子弹等条件，让对局更加精彩纷呈。

鉴于《花园战争2》就是一款注重团队配合的TPS游戏，因此倒不如将单人模式完全抛弃，让《花园战争2》成为一款多人线上对战游戏，其中允许单人玩家建立房间并进行游戏即可。或者也可以将一些独有的内容分给单人模式一些，让单人模式有更多的存在感。然而像《花园战争2》目前的单人模式这种鸡肋般的存在，着实会令人感觉尴尬别扭。

成功的衍生作品

从塔防到TPS，再到《花园战争2》，《植物大战僵尸》系列真正完成了转型的同时，宝开也从万年小游戏厂商跻身到游戏大厂的行列之中。《花园战争2》的对战的确很有趣，在植物僵尸们的嘶吼对射中玩家的游戏体验也酣畅淋漓，作为一款续作，尤其是第二作的游戏而言，“前作威力加强版”的名号既是一种夸赞（在前作较为成熟的体系下仍然能够拿出有趣的内容出来的确不容易），同时也是一种批评。与前作相比基本玩法并没有太大的改变和改观，完全没有新点子都是老套路让玩过前作的玩家很容易就陷入疲软，加上游戏刷刷刷的成分被进一步的放大，同时游戏过度开发有些严重，续作还未出就已经有不小的压力。

本作在TPS方面并没有任何创新，只是将《植物大战僵尸》的幽默风格和美术素材拿出来披在TPS游戏上的这种做法并不能持续太久，毕竟同类游戏已有太多，《植物大战僵尸：花园战争》系列仅仅是借助IP来吸引玩家，有了前作的情怀消费，甚至如今《兽人必须死》也出了双向塔防式MOBA游戏，只是更新角色、地图和装扮并不能够让玩家一而再再而三的买账。

虽然《花园战争2》是一个奠定《植物大战僵尸》成功转型的作品，但宝开真应该找找下一步的出路了，毕竟现在宝开旗下有价值的IP就只有这么一个而已，而且这个IP已经走到了即将被玩坏的边缘。P

快乐调教夜生活

文 | 科曼奇复兴计划



极品飞车
Need for Speed
开发： Ghost Games
发行： Electronic Arts
类型： 模拟竞速
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2015.11.3
售价： $43.95

极品飞车（简称NFS）可以说是电子游戏界“上古巨神”级别的作品系列了，至今为止已经出了19部作品。与诸多3A游戏一样，NFS旗下也是有多个分支系列——警匪互撕的“热力追踪/宿敌”系列，专业赛车的“变速”系列，以及以非法“调教”和剧情体验闻名的“地下狂飙”系列。这不，在又一轮系列轮回之后，该系列终于又迎来了自己最新的“地下狂飙”分支新作。不过赶上了老系列重启风气的大潮，本作也取消了副标题。仅仅以“极品飞车”（Need For Speed）冠名。但是光看封面我们也能猜出来，非法调教豪车的时间又到了。

非法改装汽车在欧美国家盛极一时，甚至发展成了一种文化。一帮名不见经传的赛车手经常各种夸张的改装自己的座驾，在午夜混迹于车库、酒吧、停车场和小餐馆。就像我们的夜宵大排挡一样，政府一直整治无果。而每一代的“地下狂飙”系列都极力营造给玩家这种游戏体验，具体形容一下就是以下几个特点。

车就是用来调教的

首先，游戏提供了庞大的备选车辆和配件库供玩家尽情“调教”。不用说大家耳熟能详奔驰宝马法拉利保时捷尼桑GTR，制作组甚至把1932年版福特老爷车也加入了“调教”队伍。配件定制更是涉及到了车辆的每个性能点。而且在选择了同一个配件后，玩家还可以通过性能调节面板对于车辆的整体表现进行调节。以此来决定车辆是偏向加速性能还是偏向漂移。

对于“地下狂飙”系列爱好者来说，游戏的另一个乐趣来自外观的改造。而在这方面，本代的“车库模式”可以让所有系列爱好者都大呼过瘾。它摒弃了传统同类游戏中给你个菜单然后枯燥的选择改装内容的方式。开始玩家看到的就是自己的座驾停在车库中，然后玩家利用鼠标/手柄直接选择对应的外观部分，然后屏幕左侧会弹出可供选择的配件。而这个看似简单的模式背后，是大量的自定义内容的支撑。你几乎可以修改你车辆的所有能看见的部分，所以系统才能让你哪里想改点哪里，So Easy。

调教过后，自然就是试车阶段了。为了让玩家更好的测试自己“调教”的效果。本作采用了系列经典的完全开放地图的模式。玩家在车库改造完车辆后，直接选择离开车库，一段过场动画后你的座驾就出现在了车库门口的道路上。然后整个地图玩家可以自由

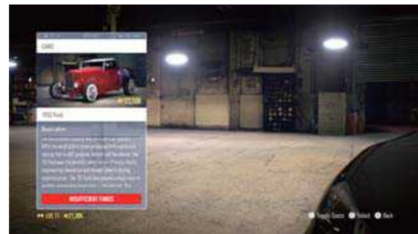
的驰骋，查看自己改造的效果如何。如果不满意，可以随时选择回到车库继续进行改装。

比赛就该是和兄弟们一起跑的

当然，如果是单纯的开放地图，是没有必要单独拿出来做个游戏的。本作与前作“宿敌”一样，采用了全程联网的在线开放地图体验。但是毕竟本作的主题是地下狂飙，所以更突出了“兄弟情”。所以在本作当中，玩家除了可以在各种比赛开始前邀请好友之外，更可以随时对路过的其他玩家发起随机比赛邀请。你只需要与另一个玩家的车辆靠近，选择比赛类型，然后发起邀请，系统就会自动为你们俩随机生成一个比赛线路，你和这个玩家就会立刻开始比赛。在此期间，其他玩家也可以随时加入你们的比赛。这种自由的比赛方式才是“地下狂飙”的内涵。没有起点，没有规则，我赢了你，我就是王者。

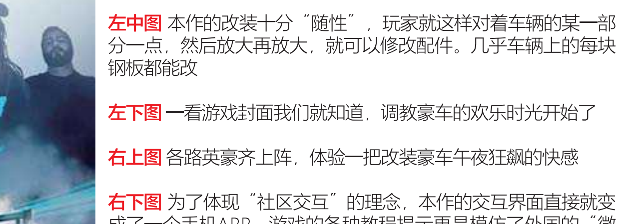
当然，与这种自由比赛模式配套的还有一系列社交性设计。例如，随时随地的拍照和分享功能。本作甚至直接指定了一个“拍照”键。玩家可以在游戏中随时拍照截图，将自己炫酷的瞬间记录下来，然后发送到NFS社区上，其他玩家还能在你的相册里点赞。同时既然是时刻在线游戏，每次登陆都会有每日挑战和社区活动等待着玩家去参与。玩家也可以组建自己的社区“车队”，与其他车队进行抗衡。本作甚至将所有的地图、比赛、教程和单人剧情都融合进了一款“NFS NET”的APP中。玩家看地图、查看战役等等，本质上都是在游戏里用自己的“手机”完成各项操作，这种在线社区交互的体验是本作最大的亮点。

为了突出主题的气氛，本作的地图设计中没有白天。玩家从头到尾都是在夜间进行飙车。但是不得不说，本作的美工是十分出彩的，将夜晚的Ventura Bay生动的还原，让人流连忘返。游戏还提供类似于GTA系列的探索收集内容。引导玩家在没有比赛的时候驾车在城中游览城中的地标建筑和一些出色的街头涂鸦文化，并与之“合影”留念。可以说，抛去赛车的部分，这一代《极品飞车》是完全可以当旅游风光片来玩的。加上沉浸式的过场动画体验，玩家真的可以作为一个游客，与自己的“兄弟”一起体验Ventura Bay的夜生活。









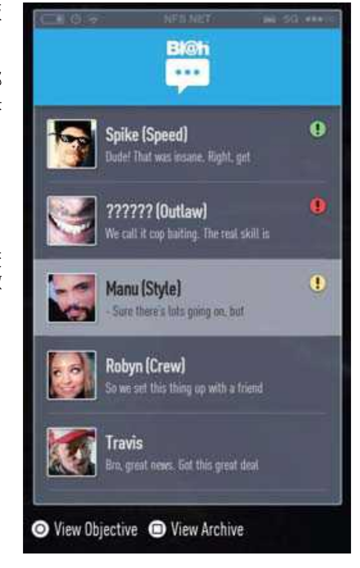
左上图 为了让各位玩家老爷改的尽兴，制作组甚至把福特1932版这种”挖祖坟“的老车都加入到了车辆列表

左中图 本作的改装十分“随性”，玩家就这样对着车辆的某一部分一点，然后放大再放大，就可以修改配件。几乎车辆上的每块钢板都能改

左下图 一看游戏封面我们就知道，调教豪车的欢乐时光开始了

右上图 各路英豪齐上阵，体验一把改装豪车午夜狂飙的快感

右下图 为了体现“社区交互”的理念，本作的交互界面直接就变成了一个手机APP，游戏的各种教程提示更是模仿了外国的“微博” Twitter





游戏的美工十分出色，基本发挥出了寒霜引擎的全部效能


本作的真人过场动画仍旧维持着系列的高标准，但是实际单人游戏的体验却十分一般



本作不仅仅是一个赛车游戏，制作组还通过这种拍照小游戏让玩家免费游览Ventura Bay



游戏的截图和分享功能可以让你把自己的得意作品随时上传供其他玩家瞻仰和点赞



游戏也提供了丰富的社区挑战和内容，唯一的问题是你首先要连得上服务器


夜晚才是地下狂飙的最佳时段

但这并不意味着它没有缺点

虽然上面说了那么多好话，但是这不代表本作NFS就是神作了。事实上，如果你以传统玩NFS的习惯来看本作，本作甚至可以说十分失败。首先，和前作一样，时刻在线的游戏机制导致你甚至无法暂停游戏。如果你有点事儿要离开电脑或者主机。你只能像现实一样直接把车停在路边或者直接选择回到车库，即使你在玩单人剧情。同时一旦你的网络出现问题，你会被毫不犹豫的踢回主菜单。同时，本作的单人游戏流程较短，沉浸式真人过场的体验虽然不错，但是实际比赛时AI的智商堪忧。另外一个不太舒服的体验是AI经常会以“电话”的形势像你发出比赛邀请以推进单人剧情或者介绍游戏教程。这种“骚扰电话”有时候会影响你的驾驶体验。

说到这里，明眼的玩家应该看出来了，本作《极品飞车》的重点依然在多人游戏上而非单人。其实在几小时的游戏体验后，我感觉本作简直就是赛车版的《我的世界》。90%的游戏乐趣都来自于你与其他玩家一起比赛、一起探索、一起互动。而离开了其他玩家后，本游戏有乐趣的内容相当有限。所以如果你有稳定的网络连接，又有好友或者组织能够陪你一起的话，这代《极品飞车》你可以舒舒服服的“调教”玩一年。调教调教豪车，看看风景，和好友组组队，拍拍照，过过“夜生活”，其乐无穷。但是如果你单纯是为了体验本作的单人部分，还是劝你不要考虑这部作品了。

一款不快餐的赛车游戏

文 | 呼吸机



尘埃：拉力赛
DiRT Rally
开发： Codemasters
发行： Codemasters
类型： 模拟竞速
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2015.4.27
售价： $59.99

从许多名词的变化中，我们也可以感受到时代的变迁。

比如“枪车球”这个概念，来源于3D技术逐渐普及主机游戏愈加流水线化的几年。花几个月时间研究一部战略游戏的传统玩家看不顺眼，才有“快餐游戏”这个蔑称，国内网游盛行也就是这几年。

但很快，随着大量同质化的游戏出现，“枪车球”则变成“枪枪枪”，再到了《使命召唤：黑色行动3》在Metacritic上玩家评分2.7的尴尬。至于“车”，当你发现自己的游戏充满了尴尬的BUG、单调的内容和仓促的收尾，你才能体会某个游戏类型大势已去时的孤独。

就在这个背景下，《尘埃：拉力赛》（Dirt Rally），作为Codemasters每年都会推出的赛车游戏，终于出场了。

回归本源的拉力赛

对《尘埃：拉力赛》的第一印象，大概就是这部游戏的设计略显保守——中规中矩的赛道、不同阶段和线性的关卡，以及与某项赛事相关的宣传方式（但无论怎么说，这种花招在“车”“球”游戏界的出现频率降低了）。比起其他游戏，像《午夜俱乐部》（Midnight Club）的开放世界、《无限试驾2》（Test Drive Unlimited 2）里可怜的剧情、《争分夺秒》（Split Second）的大幅破坏，甚至《竞速空间》（RaceRoom Racing Experience）的收费方式等，《尘埃：拉力赛》似乎还停留在单纯的竞速模拟阶段。

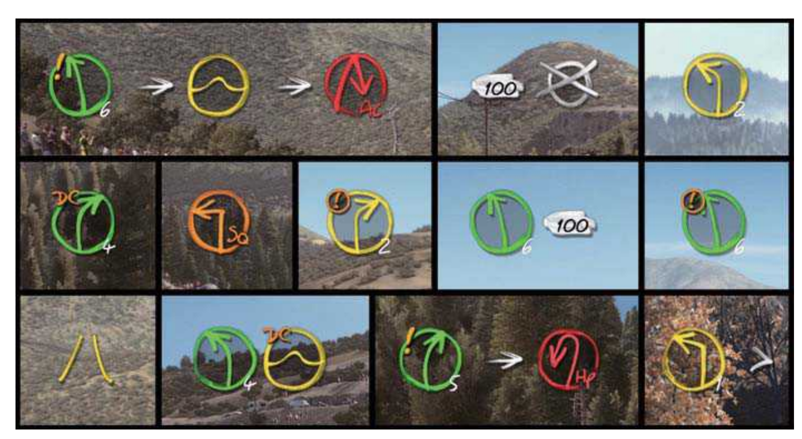
但随着时间的推移，它超乎玩家预期的地方才逐渐显露。

游戏中可以操纵横跨半个世纪各个时代的赛车并体验到相对应的操作手感，甚至包括内部的机械细节。至于画面，和多数强调玩家病态的竞速和追逐的游戏不同，《尘埃：拉力赛》真实的画面对多样的场景和天气具有表现力，虽然很难说这些画面具有美学色彩，但至少不至于再逼着玩家一遍遍看那些贴图高楼大厦了。

在对游戏的系统有一定掌握之后，才能看清这一部游戏试图表现的内容，并发现它是在Codemasters几年F1系列反响平平后一部回归竞速游戏设计本源的作品。

赛车界的“黑魂”

最值得一提的是，作为系列特色，这部游戏具有自虐的难度，甚至有网友将之评为“赛车界的‘黑魂’”。如果你抱着那种一踩油门不管是死是活的心







左图 这部游戏的核心是对过弯时的把握，所以其他一切设计都是随着转动而存在的

右上图 对于新玩家来说，哪怕是现实中的老司机，想要在游戏中保证把车“放”在路上也很难

右下图 又见广告，别管这种叫Monster的饮料有多难喝



本作真实的画面对多样的场景具有不错的表现力



各种天气对应不同的操作感，玩家必须小心对付

态，《尘埃：拉力赛》会给你当头一棒。在这部游戏里，任何一下碰撞都会消耗你的时间或最后的奖励，每一个操作细节的失败都会影响名次。游戏没有难度选择，玩家必须硬着头皮挑战。对新手来说，也许刚开始能保证把车放在赛道上都很难做到。况且拉力赛车子的破坏会影响后期，这对操作的要求便更为加强了。

当然，卡关会带来大量重复的赛道，加上这类和AI竞争的游戏本身就带有运气成分，所以在上手之前，很多关卡需要刷刷刷，但如果选择重新开始可能还有惩罚。这对很多玩家是一种反复研究赛道和操作细节的乐趣，但对另一些人来说则可能会比较沮丧。

慢节奏也能很出色

一旦进了门槛，玩家才能体验到《尘埃：拉力赛》的内容。游戏的地图虽然没有反复兜圈的任务，但每张图都很有悬疑感，路况的设计，难易的节奏感，都很明显。从刚开始勉强跑完赛道，到最后能流畅完成任务，它很像Mania这样的硬核音乐游戏，存在门槛，但当最后可以依靠技术完美通关的时候，这种对游戏的理解和收获是无可比拟的。这就像《尘埃：拉力赛》的所有玩点不过是转几千次弯（因此游戏还配有转弯的自动导航），只是随着玩家能力的加强，玩家对障碍的处理变得愈加熟练，困难的事情变简单罢了。

所以游戏中的一切设计，包括赛道的粗细，气候的变化，路口的位置，以及多余障碍物等，都是对玩家方向操控的考验。即便没有竞速，没有狂飙，没有爆炸和载具枪战，没有花哨的音乐，只依靠一条崎岖的山道和长达十几分钟一场的慢节奏拉力赛，《尘埃：拉力赛》也能很出色。

好游戏是用来玩的

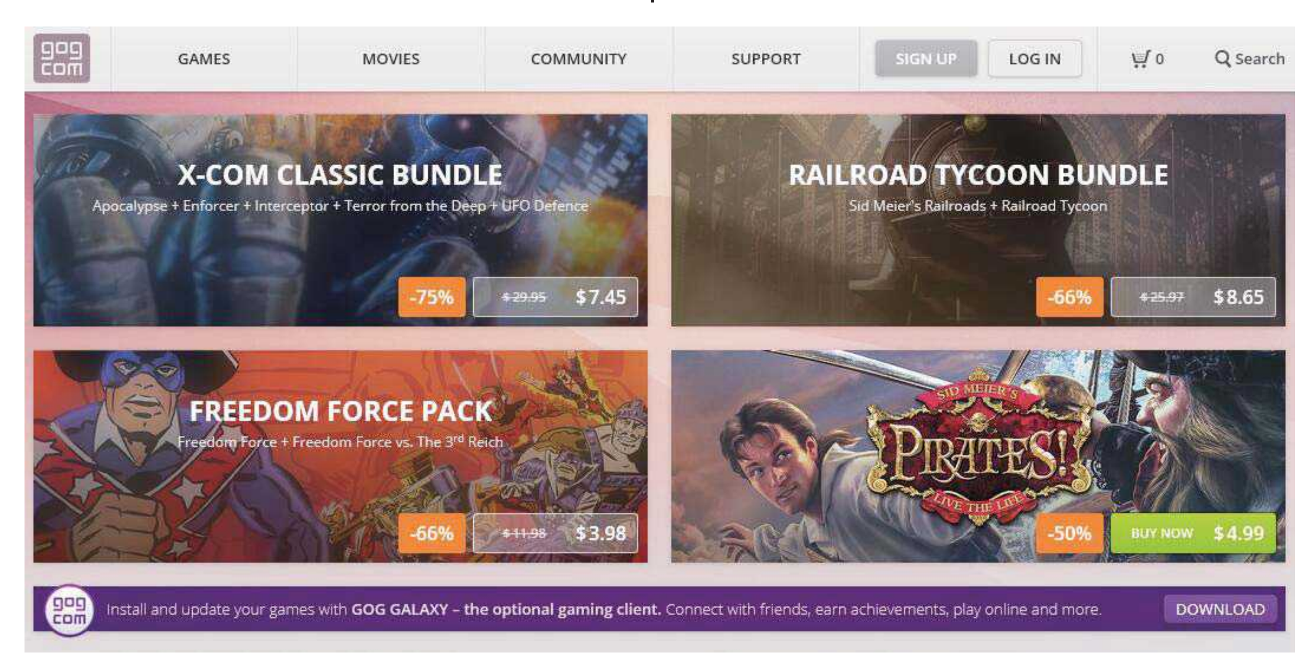
Codemasters，人如其名，总给人感觉匠气。他们频发的射击和赛车类游戏，也都是上手很难，需要硬着头皮打下来的，总缺乏些亲和力。但这回，我对他们的印象有所改变。

今年的几款同类游戏，Project CARS在画面和界面上大作设计，但玩起来感觉一塌糊涂。至于试图复活品牌而去掉副标题的Need for Speed，也很难靠无聊的爆米花大片剧情将之捧起。MotoGP 15复古的音乐，Ride复杂的车型，都没引起我太多兴趣，但这个看上去最保守，标题上也最朴素的《尘埃：拉力赛》却成功了。

一款好游戏终究是功能性的，一切设计都必须回到游戏本身。P

游以怀旧
从一个叫GOG的网站说起

文 | 呼吸机



在PC游戏领域，自2015年以来的新宠无疑是风风火火的Steam。不过今天我们要讲的，是另一个国外流行的游戏平台GOG（Good Old Games）。

内容独特的网站

喜欢入正的玩家大多都听说过GOG，其拥有者就是大名鼎鼎的波兰公司CD Projekt——那个《猎魔人》的创造者，他们对质量、独立性和内容上的强调，足以达到哲学的高度。

我第一次使用GOG，还是试图和朋友联机玩开源FPS游戏Warsow的时候，但随后发现，它远比战网和Origin走得远。

GOG内容独特，它设计的所有特点，基本完全针对Steam的槽点。GOG内容门槛很高——基本上Steam在Mostly Positive（多半好评）及以下的游戏都不会在GOG出现，且对完全消除DRM，无需激活和在线。《猎魔人》就带头完全消除了DRM，其强硬的做法让uPlay之流想都不敢想。

除此之外，作为一个欧洲网站，GOG消除了Steam带来的世界各国价格差，以抢占欧洲市场。从我个人经历中，在售后方面GOG也没那么店大欺客，对退款还算爽快。如果常刷网站，也许还能捞到限免游戏。和APP不同，GOG没有二次收费的限免。

■看似很热闹很强大，其实完全取决于那几张卡牌

老年游戏的网站

GOG的全称是Good Old Games。顾名思义，它主要销售《主题医院》《异域镇魂曲》这个年纪的老游戏，甚至很多DOS时代的作品。好在GOG对兼容的处理让MAC平台的用户体验很好，并且这些老游戏多有新绘制的封面，虽然难说更好，但放在网页上至少风格一致。除此之外，它也收录一些玩法上相对复古的新游戏。让我今年印象比较深的包括Technobabylon（科技巴比伦）和Hard West（冷酷西部），这两者都具有冷酷而略带着不详的标题，很能吸引我的注意力。一些更有名的游戏，像Galactic Civilization III（银河文明3）也会出现在其中。GOG

整体游戏质量较高，即便不是好游戏，也颇有很多值得关注的地方。它的界面很友好，游戏里的枪炮、血浆和残杀，在主界面中好像被冻结了。唯一值得关注的是每一款作品旁边的年代。

和Steam老美沃尔玛式大仓库比起来，GOG更像一个社区，或是一个书友会。GOG折扣非常狠，评论区也不会到处口水横飞飙F词。这个平台有一种魔力，能让你把那些有营养的老游戏坚持玩下去。一旦跨过时间和分辨率的门槛，你会发现自己被带到了另一个维度。

当然，GOG能带给人们的远不只是怀旧这么简单。

有学问的网站

笔者在GOG里激战，学到的很多。比如欧洲魔法RPG《创世纪》后期出现的科幻元素，这种设定在今天都算得上前卫。包括在世纪末那种对未来既憧憬又恐惧的情绪，也被Freespace这样的游戏很粗线条地表现了出来。当然在《德军总部》之后加个“3D”，是多么让人兴奋的事情。这些老游戏里的劣质音轨无意间创造了一种吸引人的气氛。这么简单的几个音符，居然能表现这么多感情。

前些日子，笔者在研究解谜游戏Under a Killing Moon。除了这个令人毛骨悚然的冷硬标题，这部游戏让人印象最深的是2D游戏居然有这样成熟的表现手法，不但自成一体，细节还处处表现着技术局限下制作者的突破。这就像第一次看到接近一百年前的《战舰波将金号》时，一个习惯性去电影院看《阿凡达》的网络时代人也会对默片有如此完善的、基于技术至上原则的技法而感到震撼。

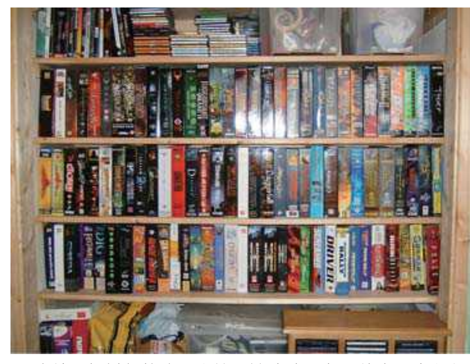
无论是去图书馆的某个角落碰到差点掉页的幻想小说，还是在GOG玩老游戏，每一个粗糙并带着荒诞的作品背后，都是一个纯真而斑斓的梦想。这些梦想属于20年前的孩子，也属于玩老游戏的孤独的人。从这点上看，这些老掉牙游戏还是有它的价值的，纵使在发行当时它们的创意就很二流。

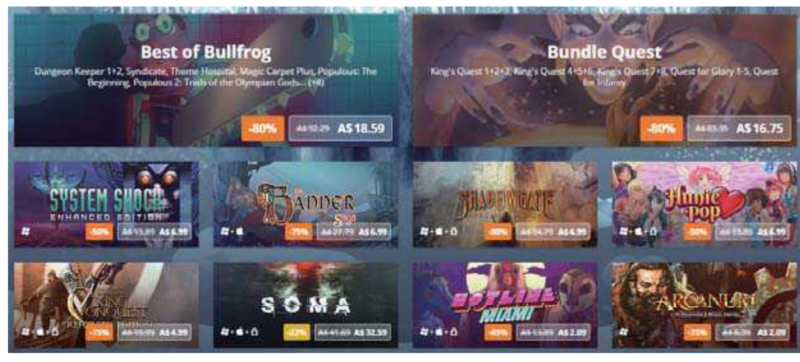
寻找遗忘的世界

在GOG促销的时候，你会有在二手铺子里淘游戏光盘的感觉，你会庆幸自己小小的幸运。更多游戏留着过去的时代印记，可见在不同的时代里，孩子们做的是相似的梦。

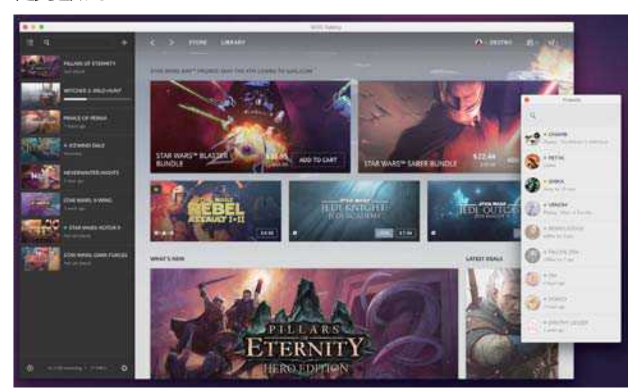
如果没有YouTube上付费的黑白电影，没有iTunes超过250亿的曲目，也许很多东西就会失传。我可能会在Cock Sparrer乐队的乐曲Battersea Bardot里听说到午夜电影Cathy Come Home，但我不会有机会知道那是什么。电子游戏也一样，因为平台、兼容、DRM等问题，一款游戏很容易失传。想想以前那些第三波油滑的铜版游戏盒，现在迅雷快传一过期，许多国产游戏不也只能忍受404的命运了吗？好在互联网给了人一条隐秘的探索图，你可以通过一条条通向过去的线索，复原出一个被人遗忘的世界。

最后，我们还必须感谢科技将一切变成了可能。尽管它只是满足了一些玩家小小的、微不足道的需求。P


廉价、粗糙却能唤醒人的原始冲动，电子游戏最迷人之处莫过如此



我们也许爱的不是老游戏、促销和+1，我们热爱的只是游戏本身



GOG的界面干净利落，容易给人很好的第一印象


被游戏所吸引的人，本质上多是孤独的

《战舰少女R》又可以和自己的“老婆”们再续前缘了

文丨一丝blue



《战舰少女》是2015年初就上线的游戏，不算是新作。不过《战舰少女R》则是2016年1月才登陆中国区苹果商店的。《战舰少女R》之于《战舰少女》，一个R字的不同究竟在哪里？

《战舰少女R》这款游戏

先介绍一下《战舰少女》这款游戏。她与在中国区流行的《战舰帝国》不是同一类游戏，而是一款二次元属性的游戏。游戏以一战至二战的近代海军历史为背景，将一众战舰进行拟人化设计，模仿的是日本流行的页游《舰队Collection》（这部页游如今已经启动了手游化的计划，掌机版则已上线）。所以，《战舰少女》本来是一款带着山寨气息的模仿游戏，从开发商初期版本的游戏内容来看，恐怕原本也没有长期运作的打算，毕竟山寨在二次元人群中是比较不受待见的。不过，《战舰少女》却在2015年意外地取得了成功，这其实都出乎开发商的意料，也要感谢有别家山寨替它挡了枪。

《战舰少女R》虽然与原作有一字之差，但两款游戏的差距并不大，游戏的数据从本质上并未进



《战舰少女R》与原作游戏的差距并不大



新版的登录画面带着浓浓“回归”情

行过调整，把《战舰少女R》当作一部资料片来看更为合适，所以说起这款游戏我们可以就从介绍《战舰少女》开始。

游戏的模式并不复杂。背景设定在一个架空的世界中，游戏从一开始就给人一副“你懂的”感觉，连一段像样的剧情介绍也没有，与日方的舰娘很像（人家背景介绍明明有还能动的画呢）。在几乎没有新手教程的情况下，玩家选择一只舰娘作为自己的初始伙伴就出海打怪去了。

游戏地图为简单的路线图，分为若干分支，只有其中一条路是通向Boss的，玩家进入地图之后的前进路线是系统选择的，玩家不能进行任何操作。这是游戏的第一个体现人品的地方，有时候死活进不了Boss线，每次都走进了无意义的支线，这在舰娘玩家圈里称之为“掉沟里”。游戏在这里做了细节设计，到游戏中后期，进Boss线对玩家的舰队编制都是有一定要求的，这些要求往往与当前地图的描述任务有关。比如侦察任务需要玩家编制驱逐舰编队完成，要是编入了重型舰艇就会“掉沟里”。这种细节设计燃起了玩家的摸索精神，研究如何搭配阵容更有效率的过关成为游戏的乐趣之一。

随着地图的推进，玩家就会进入战斗。游戏的战斗系统同样是自动进行的，玩家可以在战前选择对战阵型、是否迂回，在战后选择是否追击进行夜战等。一旦进入战斗，玩家不能再进行任何操作，只能静静地观战。每一种类型的舰娘都会在战斗中使用自己的装备进行攻击。比如航母搭载的飞机会对敌方进行轰炸攻击。大型舰船的炮火攻击非常猛烈，而中小舰船则有更高的回避能力，同时还能防空。潜艇则不会受到航空兵的攻击。游戏通过模拟现实历史中的海战情况进行了这样一套战斗系统的设计，有时候仅仅是观战也不会让人觉得闷，尤其是看到自己的小船夜战干翻对方巨舰时，愉悦之情自不必多说。

在《战舰少女》的世界里，最让人兴奋的当然不是5毛钱特效的战斗过程，而是一只只的舰娘（玩家称之为老婆）。这些娘化的角色出海作战，一旦被击中就会出现损伤，体现在游戏中就是舰娘的衣服被打出一个个裂口，露出了养眼的肌肤和闪亮的小裤裤。这就是日式游戏常用的“爆衣系统”。爆衣系统的引入完美体现了《战舰少女》中“少女”二字的意义。虽然这只是游戏中小小的点缀，却成为很重要的卖点。不过日本舰娘的爆衣画面分为小破、中破、大破，有多张原画，但在《战舰少女》中进行了适当省略，许多舰船只有正常与大破两张原画，也许这是考虑到了手游容量的问题。

一个新奇而不失趣味的战斗推图系统加上一些噱头足够的设计，足以让一款页游或手游吸引到玩家。《战舰少女》站在日本舰娘的肩膀上，在国内取得成功也不算意外。重新上线的《战舰少女R》作为原作的“资料片”在整体系统上并没有太大变化，只是将卡片式的战斗画面换成了Q版人物，“萌萌哒”人物更直观更可爱，而在其他方面则沿用此前的设定。本质上依然可以把两者视为同一款游戏来看待。所以曾经入过《战舰少女》坑的同学，不妨登录原有账号试试，打开曾经的服务器会有惊喜的。

一字之差的R字由来

如果确实有老玩家尝试登录原有账号就会发现，自己原本的账号与数据基本都在。这些数据停留在2015年的夏天游戏下架之时。现在，通过《战舰少女R》提督们又可以和自己的“老婆”们再续前缘了。

其实《战舰少女R》的开发商并没有变化，而无奈下架的原因在于一场旷日持久的官司。《战舰少女》开发商与发行商之间的游戏版权之争持续了大半年，至今尚未有定论。这场备受关注的官司＋口水仗也让二次元被打上了“贵圈真乱”的标签。

通过这场官司体现出来的是二次元市场已经到了蛋糕够大各家分食的阶段了，但二次元玩家却不是那些软趴趴的“韭菜”可以随意割的。最终《战舰少女R》的重新上线也说明了游戏开发商已取得阶段性胜利，而这个R想必就是重新开始（Restart）的意思吧。现在无论是游戏玩家还是参与游戏的画师都偏向开发商一方，可见二次元虽然有商业属性，却是不喜欢“嗟来之食”的，是有自己一套“游戏规则”的。如果二次元的玩家水准能把中国手游玩家的平均素质提升上来，那对游戏产业才是最大的贡献，比多挣几个钱有意义得多了。P



人物衣着会在战斗中被打烂，真是让人脸红心跳啊



画师是此类游戏的灵魂

《英雄纹章》
休闲与沉浸，《英雄纹章》全都有

文 | narcissus



玩过许多休闲手游，手机上最容易让人沉浸的果然还是三消。

并不简单的简单剧情

《英雄纹章》（Hero Emblems），听起来像一个典型的日式RPG，如果只看一部分截图的话，它也确实就像一个日式RPG。异世界的美术风格宁静柔和，能够让人暂时忘掉现实中的烦恼，投入到一段新奇的冒险之中。当然，大魔王复活，公主国王陷入危机，被选中的勇者们（纹章战士）纷纷出现，而幕后黑手则渐渐逼近……可以说这些都是RPG中泛滥的元素，但是花时间研究剧情本身就不是手游的刚需。在玩手游的时候，我们太容易被打断，太容易放置一款游戏几天甚至几星期不去玩。那些简单又好记的剧情可以让我们再次拿起一款游戏时回想起大部分的情节从而重拾兴趣，而不至于就此弃坑。看看自己的电脑吧，那里面躺了多少没通关的PC游戏。

《英雄纹章》就是这样一个构造简单的角色扮演游戏，剧情就像是从教科书里抄来的一样正统。王道的剧情虽然无可争议，但多少会有些索然无味，所以编剧在游戏中加入了一些调味料。也许是出于手游的体积和优化的考虑，《英雄纹章》没有为主要角色绘制特有的头像与立绘（这是日式游戏用以塑造角色形象的常用手段），人物都只是以三头身的Q版形象游走在大陆之上。没有了美工画面加成，那就只能通过对话来塑造人物形象了。热血冲动的战士，忠心耿耿的圣骑士，充满神秘色彩的魔法师，这些都算是正统设定。然而游戏将原本的治愈系牧师设定成了一个胆小贪财又怕鬼的妹子，一下子便多了许多笑料。游戏在人物形象上加了这样一点调味料，立即让有些无聊的剧情变得有趣起来。看着四人组日常的种种对话，虽然不多，也足以让人会心一笑。

用三消去华丽的战斗吧

游戏系统建立在四名角色的职业身份之上。战斗系统是三消棋盘，刀剑对应战士，是物理输出的主要来源；盾牌对应圣骑士，主要作用是增加防御同时也能辅助攻击；六芒星对应法师，是魔法输出的主要来源；而红心对应牧师，负责补血与消除异常状态。三消棋盘上只有四种元素，很容易出现高频率的连消。这时屏幕上方的勇士们便会使出华丽的多段连击。不过想让英雄们发动各自的技能，只是普通的三消是不行的。只有先通过四连、五连消制造出高亮的技能纹章，再将技能纹章消除才能发动英雄的技能。游戏到中后期，许多怪物对特定攻击都有抗性，Boss大多免疫普通攻击。这时无论玩家制造多少的普通连击都不能伤到Boss丝毫，就需要通过技能纹章发动技能才能过关。

纹章技能体现策略选择

由于游戏中的四位主角是固定的人物，为了增加游戏策略的多样性，四位主角都可以装备不同的纹章与技能。纹章除了影响剧情之外，主要是增加角色的属性四

围（攻防血魔），而技能分为普通技与必杀技。普通技能四连消产生，必杀技能则需要五连消产生的特殊纹章触发。当两个五连消纹章联协，就是游戏内的最强招式——即所有英雄同时发动超必杀，往往能达到扭转乾坤的奇效。

角色技能并不是简单的越到后期就越强，而是分为冰水雷电等几种属性。比如魔法师的技能可以让敌人中毒，也可以弱化敌人的防御（类似WoW中的变羊），而牧师的技能即可以是消除敌方造成的减益效果，也可以是增加己方的增益技能。选择不同的技能决定了战斗的策略，这其中最具特色的当属圣骑士。游戏没有把圣骑士设计成一个只负责加防御的角色，圣骑士的技能分为两种，当防御值没有加满时，他会增加队伍的防御，当防御加满之后，他会出手发动攻击技能，是一个攻防兼备的角色。围绕其特性也能进行多样的策略选择。

随着游戏的进行，Boss的特点也越来越鲜明。如何合理搭配角色的技能去攻略Boss是游戏中后期的一大乐趣。有时候为了对付特定的Boss，甚至需要选择最初级的技能去应对，因为Boss对其他技能都是免疫的。

虽然游戏只塑造了四位角色，没有设计更多的伙伴供玩家“收集”。不过纹章与技能并不是随着剧情发展按部就班给到玩家手里的。只通过剧情进展和商店购买无法收集到全部纹章和技能。还需要在野外刷宝箱。这无形之中成为了游戏的收集要素。虽然牺牲了人物多样性自由度，但让整个游戏更加完整，让角色更饱满，也是不错的。

细节优化表现不错

三消游戏与RPG的结合在手游平台上屡见不鲜。回顾起来《英雄纹章》算得上是各方面表现都很出色的一款。首先游戏的优化做得非常好。这样一款音乐、音效、特效、画面五脏俱全的游戏，系统非常稳定，对机器的要求也不高，几乎没有卡顿死机的情况，还非常的省电，这些良好的体验都来自于优秀的优化。

游戏在细节上还有许多细致的设计，画面上随风摆动的草木，人物上船下船的动画切换等等都体现了游戏制作者的用心。不过其中有些细节还有待改进。比如到游戏中后期玩家需要在地图中四处移动完成任务，但路途中还是会出现初级怪物阻挡去路（暗雷），这些战斗在游戏后期完全没有必要。如果不便去掉暗雷怪，那么至少按玩家等级产生相应强度的怪物，或者提供玩家一个道具回避太弱的怪物也行。此外玩家每次登陆不同的岛屿都要播放一段上船/下船的动画，比较浪费时间，包括玩家战斗失败之后重新挑战场景又会经历一遍相同的剧情对话，这些过场动画如果能够跳过或者快进的话，游戏体验应该就能更好。这些方面，都是游戏有待改进的地方。

当然游戏总体瑕不掩瑜，《英雄纹章》还是一款值得花25元入手的好游戏。P



公主被绑，国王遇难，大魔王复活，这些都是日式游戏中的常见剧情



游戏画面明亮，没有多余元素



我方技能通过不同的连消方式触发



敌方技能全都在转盘上展现，不注意排解就会陷入危机

《全民无双》
国产山寨力开始下滑了吗?

文 | 星速



《全民无双》是一款由腾讯代理的以三国为背景的ARPG游戏，听这名字就知道这游戏是在学谁了吧。

从《三国无双》到《全民无双》

还是先不扯别的，看看这个游戏的情况。在《三国无双》官方手游一直没有引进国内，而国内的正版自研手游也迟迟没有推出的情况下，腾讯代理了这样一款游戏，作为无双粉丝还是很容易被吸引去试一试的。游戏去年12月上线以来，保持了一个不算坏的成绩，似乎再次证明如今“卖相”对游戏的作用。

必须承认，《全民无双》的卖相还是挺好的。腾讯毕竟是大厂审过上百个游戏项目，在一款游戏立项时应该就有一套品控机制，对游戏的各方面，尤其是用户体验相关的UI界面、美术等方面都有把关。最终游戏送到玩家手中时，美术风格统一，UI界面清晰，画面质量也有保证。这些都是大厂出品游戏的优点。而小公司往往是怀有创意，但在美术音乐方面却容易出现种种瑕疵。

虽然《全民无双》在内容上是一个完全独立的游戏，但游戏毕竟有参照原型，为了不辜负玩家对“山寨”的预期，制作方做了很多事，处处不忘向《三国无双》“致敬”。比如最明显的就是游戏的音乐。游戏为数不多的音乐几乎全都模仿《三国无双》系列的音乐而创作，不仔细听甚至直接听成了无双系音乐的Remix。在如此音乐的衬托下，玩家会不自觉地回想起PC版的《三国无双》，再加上武将与场景的设计就更给人营造了这种感觉。

除了音乐之外，游戏的武将，从造型设计到人物的配音，也都带着无双的影子。当然我们很难去非议这种相似性，毕竟是三国人物，关羽总是长须红脸，赵云总是白袍白甲，总不能说这也是抄。总体而言，制作方还是创作了自己的人物的。说不定这人物风格的类似只是制作方通过心理暗示达到的效果呢。

外貌没有抄，武将技能呢？为了避嫌，游戏没有照搬无双的武将技能。玩过无双的都知道，无双从六代开始引入武器系统，武将除了有自己的专属武器之外，已经可以使用任意一款武器。《全民无双》并没有引入这样一套武器系统，而是为每个武将设定了固定的武器和技能，但这个固定武器尽量回避无双系列，不与无双系列中同名武将的武器撞车。

说完美术音乐这些外在的东西，再来看看游戏的核心——战斗与养成。

游戏的战斗系统是2015年火热的ARPG类型。相比网易，腾讯在ARPG方面的表现是比较弱的，《全民无双》试图在弥补这一块的不足。游戏引入了《三国无双》的一些理念，比如战场上有大量杂兵，玩家不断攻击会有连击。而Boss战等则借鉴一些网易游戏的做法，躲避Boss技能，然后反击。游戏也引入了《三国无双》的武将切换系统，并加入更符合手游场景的技能，配合

技能可以获得一定的操作乐趣。这是游戏战斗系统的特点。

至于武将的养成系统，那就和《三国无双》完全没有关系了。在养成系统方面就完全是国产手游的那一套，升级升星强化觉醒。网上流传许多所谓的“平民玩家阵容推荐”“小R非R玩家生存攻略”等都只是仅限于PVE，一旦涉及到竞技场、争霸战等伪PVP系统，那就是大R的天下，而此类游戏的设计思路就是用免费的PVE带一批玩家陪大R在竞技场中爽一把。非R花的是时间，大R花的是钱，仅此而已。

山寨的真意

腾讯代理的游戏发展到现在其实出现了一种新情况，游戏无论从美术风格还是音乐系统，其实都已经有能力做一套自己的东西，而不再是山寨。现在游戏厂商钱也多了，做些自己的东西并不难，做山寨还容易被玩家骂。但是诸如《全民无双》这样的作品还是会出现，明明有能力做自己的东西，却刻意模仿出一些相似的地方，这是出于什么动机？

其实原因也简单，那就是现在的“山寨”初衷已经从“抄”变成了借品牌。以《全民无双》这款游戏为例，游戏把一些武将与音乐做得类似《三国无双》是刻意为之，这能让玩家联想到《三国无双》这个具有影响力的品牌，进而更有可能下载游戏，有利于宣传和推广。其实这款游戏完全可以自己取一个名字要《三国联盟》什么的（反正不少UI和美术风格有仿《英雄联盟》的痕迹），但这样就借不了《三国无双》的品牌之势了。

而腾讯作为代理商，可能也在一定程度上助长了这种山寨的风气。多少年前腾讯就尝到过山寨给它带来的好处，相比于山寨导致的舆论负面影响，取得的利益要大得多。即使到如今，国内游戏也依然上演着游戏先山寨再洗白的戏码，似乎在一次次地论证中国根深蒂固的成王败寇思维。有钱就是有理，失信的成本太低代价太小，当有利益驱使的时候就可以去做。失败了认赌服输，万一成功再花一些成本补救便是。在这样的大环境下就催生出了《全民无双》这样的游戏，明明不用山寨也要山寨一把，以便借助有名品牌让自己上位。而最悲哀的是腾讯也会选中这样的游戏去代理与推广它。我们不能相信腾讯对本作的山寨模仿不知情，不过这些模仿成分对腾讯来说到底是游戏的加分项还是减分项，我们就不得而知了。我们唯一看到的是，游戏最终没有去除这些山寨元素而上线推广了。P



游戏角色气质与《三国无双》很不相同



游戏角色设计倒更接近腾讯自己的《御龙在天》



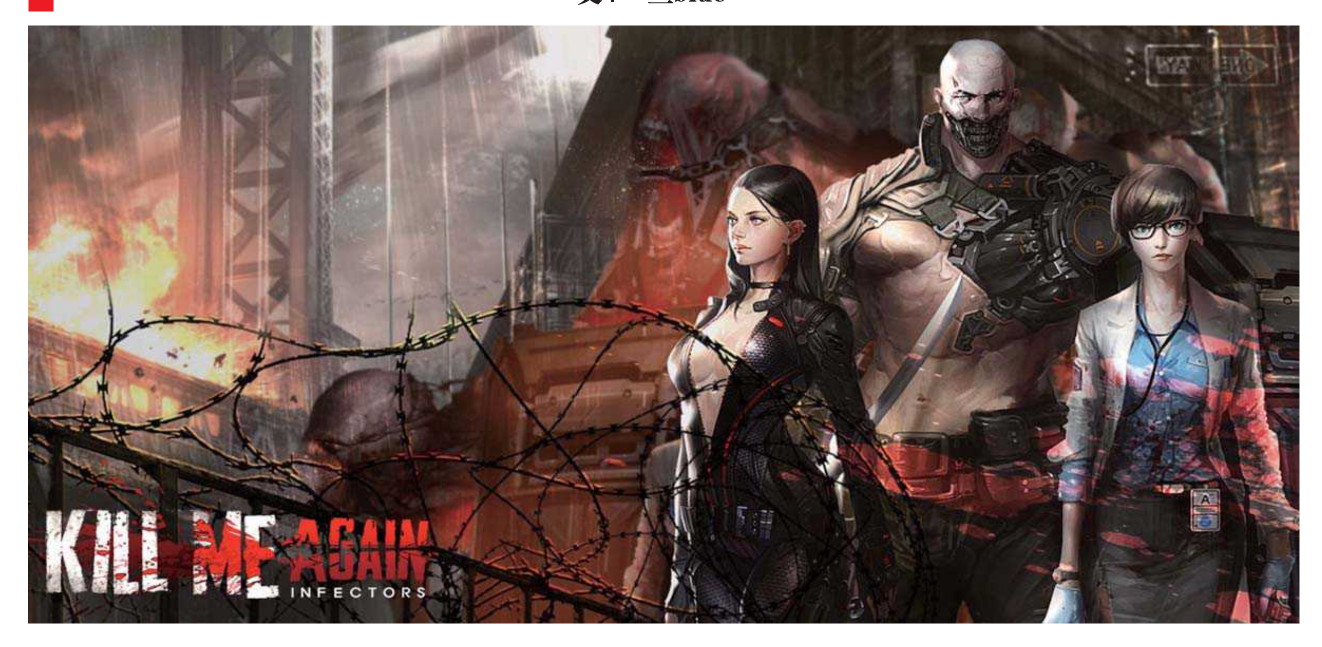
毋宁说UI界面更多是“借鉴”了《英雄联盟》



老套的坑钱模式必不可少

《再杀我一次》当三消遇到打僵尸

文 | 一丝blue



三消是手机上长盛不衰的游戏类型，打僵尸则是在主机时代就长盛不衰的游戏类型，所以当发现这两种游戏类型跑到一起的时候，并没有什么可惊讶的。只不过想吐槽一句：还是韩国厂商会玩。

三消也能打僵尸

这款僵尸与转珠三消相结合的游戏，名字叫做Kill Me Again（再杀我一次），游戏的内容就如这个名字一样，一反三消游戏给人的轻松休闲感，而是充满紧张。

对于这款游戏，我最好奇的就是一向休闲的三消如何与紧张激烈的打僵尸结合呢？打开游戏之后豁然开朗。游戏的战斗界面设计成类似任天堂3DS的上下屏，下半屏是转珠三消，上半屏则是战斗的即时画面。一波波的僵尸从屏幕边缘涌来，而玩家要做的就是不断转珠三消，消除的色块就是屏幕上角色射出的子弹。怪不得游戏把三消的转珠都设计成子弹壳的模样，其实玩家三消就是在给角色上弹。



游戏分上下两屏，上屏是互动和战斗画面，下屏用来进行转珠三消



游戏采用转珠方式进行战斗，消的越多威力越强

下屏三消上屏幕战斗的游戏我们见得并不少，经典的《智龙迷城》不就是这样子的嘛。本作如果只是如此简单的结合，那最多只能算有一个打僵尸的噱头，也没有更多特别之处了。不过本作游戏并没有止步于新奇的题材，而是在上下两屏之间做了很多的互动设计。

这个三消不简单

首先，这款游戏是即时的。当玩家在思考如何转珠消除大量色块时，僵尸们却是不等人的，他们会一齐向玩家的角色扑去。其次，僵尸对玩家的攻击会对下屏的三消界面造成影响。当玩家受到攻击，原有的色块排列会被打乱甚至被封锁。如此一来，玩家花半天时间刚琢磨好的转珠路径就前功尽弃了。可以说，这个即时的设定大大加快了游戏的节奏，让游戏瞬间从慢条斯理的休闲游戏变成了紧张刺激的生存游戏。玩家不能像传统回合制的三消游戏那样只要计算好剩余步数就可以，而是要和时间赛跑，需要在单位时间内打出更多子弹。当然本作也和传统三消一样，一次转珠消除得越多，攻击力就越大。不过在本作里，消除数量的优先级总是排在消除速度的后面，玩家优先要做的还是快消。那么是不是只要玩家拼命加快三消动作就行了呢，就像《开心消消乐》的限时模式一样？答案是：并不是。

游戏在即时的基础上又做了进一步的设计，那就是僵尸多变的攻击方式。有些僵尸会持有盾牌，只有当他近身时才会露出破绽让玩家攻击；而有些僵尸则会远距离跳到玩家面前实行攻击；此外还有特定颜色的僵尸会对某些色块的子弹免疫。不同的僵尸需要玩家用不同的方式去应对。不看场上形势，只顾埋头三消，到最后往往是都不知道自己是怎么死的。游戏有时需要玩家速度快，有时又需要玩家转好转珠等到僵尸撞到自己的枪口上再放开手“扣动”扳机，置之死地而后生。

角色职业各不同

为了配合上述的玩法，游戏设计了三个职业供玩家选择，分别是高防御易上手的男性士兵，高回复的研究员以及近身战斗的女刺客。三个职业的经验等级都是单独计算的，所以玩家并不用担心选择了一个职业之后错过另外两个。

游戏在人物职业设计上做得有板有眼，不同职业的人物拥有不同的特色，这些特色不仅体现在衣着服饰的不同，还体现在装备和技能上。游戏为每个职业设计了不同的装备和技能，装备不只是加强了角色的数值，其不同的3D建模还会直接反应到玩家的3D角色身上。韩国厂商就是爱玩3D，这个纸娃娃系统正是游戏的一大特色，暴力的枪械、鲜红的血液总是与白皙的美腿最配。韩国厂商深得其意，所以不惜燃烧手机资源也要使用3D模型，两个女性职业的建模也是用心（游戏内80%的玩家选择的都是女性角色），美则美矣，只是进游戏花费的时间可真不短。

重度设计显弊端

不同的职业技能搭配转珠与僵尸的互动，确实让这款游戏显得挺有意思。不过游戏最大的问题还是出在两种不同游戏类型的冲突上。厂商的想法是好的，但玩家一方面要转珠三消，一方面又要盯着屏幕上僵尸的行动，需要非常地用心专注才能过关。然而对现在的大部分玩家而言，拿出手机来只是想休闲一会儿的，随时都有可能被打断，怎么可能在手游上那么专注？游戏虽然设计了可以随时暂停，但游戏本身这样的节奏依然不算成功。

手机游戏发展到现在，画面越来越好，许多原本PC版的游戏也纷纷走向手机端，所以有人提出了游戏重度化的口号，把PC端面向核心玩家的游戏向手机端搬运。像本作也是这种手游重度化思维下的产物。但我认为重度化不应该是手游的发展方向。首先是使用场景决定的。手机作为我们随身携带的移动设备，更多时候是用于打发碎片时间。既然是碎片时间就需要随时都能停下来，所以手游不应太过重度化。试想手机上有一个时时记挂的游戏，还能好好工作学习么？其次，手游在硬件与操作上毕竟受到限制，未来的时代应该有专业分工，不应该让手游抢了PC游戏与主机游戏该做的事，玩家在未来的娱乐应该是多样化的，回家有回家可玩的东西，出门则有出门可玩的内容。如果未来让手机统一了不同的娱乐平台，对玩家来说无论是体验而是乐趣都不会好。

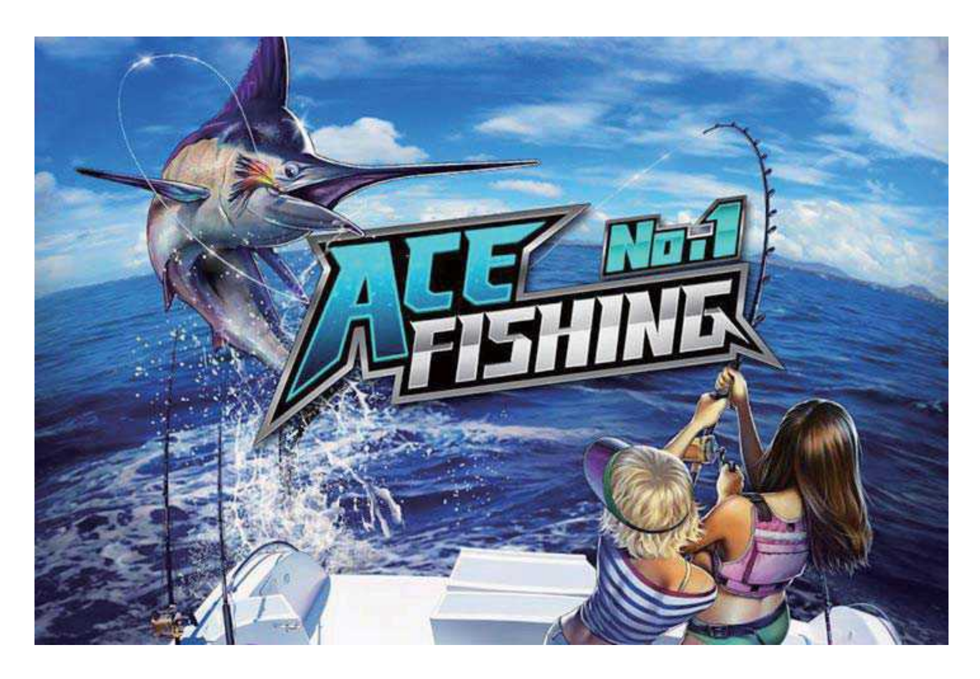
中国玩家或许喜欢大一统，但游戏平台和类型，还是各司其职丰富一些的好。所以手游就是手游，重度化什么的，还是不要来骚扰手游了吧。P



有三个职业供玩家选择，不同职业有不同特色

《钓鱼发烧友》想要真正的休闲，就去钓鱼吧

文 | narcissus



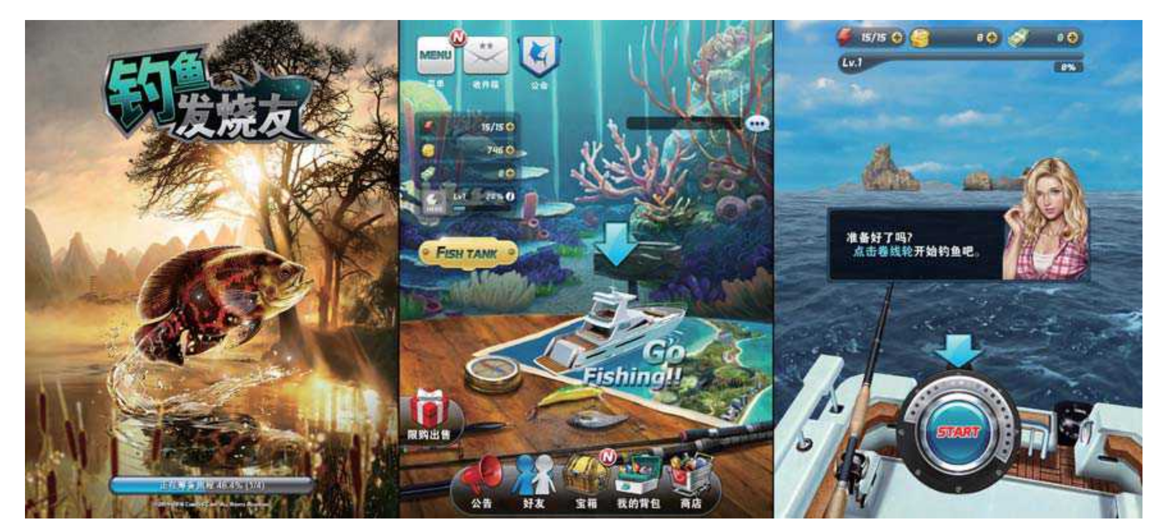
还在玩“捕鱼送现金”的烧钱博几率游戏？那才不是钓鱼的真正乐趣。

钓鱼作为一项人类自古以来就掌握的技能，有着一种独特的吸引力。如今有了更有效率的捕鱼方式，钓鱼不再是为了果腹，而变成了一种休闲与竞技活动，就像大多数古老的生产活动都以竞技休闲的方式被保存下来一样。可惜的是这项活动某种意义上来说很奢侈，不但要有场地，还要有时间，尤其是后者对许多身处一线城市的人来说更加不易。所以如果能在游戏中体验一下钓鱼的乐趣，也许许多人是乐于尝试的。

钓鱼类的休闲游戏在国外一直有自己的一席之地，虽然是小众游戏，但相关游戏其实有不少。这次介绍的由Com2us推出的《钓鱼发烧友》（Ace Fishing）也不算是新作，游戏最初版本在2014年就已推出，但至今仍在更新也说明了它的生命力。无论如何，这是一款可以长玩的休闲游戏，唯一可惜的是游戏无法在离线状态下进行。

《钓鱼发烧友》的核心是钓鱼，游戏各方面都是围绕这一点来设计的。与其他手机端的钓鱼游戏相比，本作最大的特点是全3D。坐船出海，我们可以目睹真实的水面，看波浪拍打在船舷，看到远处的海滩与景物，看鱼儿上钩之后在水面挣扎泛起的浪花，钓上来的鱼儿也可以360度旋转观察。

游戏还设置了水族箱用于养殖鱼类，玩家可以把钓到的鱼类放到水族箱中，一方面可以欣赏自己的战利品，当鱼被养大之后



钓鱼游戏的乐趣在于体验坐船出海钓真鱼的感觉

还可以出售换钱。可谓是《梦幻水族箱》与《植物大战僵尸》中花园模式的结合。水族箱配合鱼类收集图鉴，简直是吸取玩家时间的神器。

为了增强临场感，制作方十分注重细节，比如当玩家钓上鱼来的时候镜头会出来模糊并沾上水滴，当玩家钓到大鱼时画面会有重影特写，而当玩家的猎物挣脱鱼线跑掉时会出现跟踪鱼儿的水下镜头……这些细节在技术上实现起来并不难，但正是这些设计让游戏更有代入感。手游的3D效果终究不能与PC游戏相比，所以3D的意义并不在于提升画面的质量，更重要的是通过3D这样一种可自由变换视角的方式加强玩家身临其境的体验。在这方面，《钓鱼发烧友》是做得比较好的。

除了画面细节之外，《钓鱼发烧友》还拥有一个简单而不失有趣的垂钓系统。钓鱼的过程，最重要的是下饵、起竿、收线这么几个步骤。在普通人眼里鱼儿咬钩就算是钓鱼成功了（拜各类影视作品所赐），但对专业人员来说，鱼儿咬钩才是“战斗”的开始，尤其是钓那些有挑战性的大鱼时。所以本作将重点放在鱼儿咬钩之后。上钩之后，鱼儿会挣扎游走试图逃掉，这时玩家就需要同鱼儿进行一番“搏斗”。

一方在水下，一方在水上，双方通过一根细细的鱼线牵扯拉锯，这本也是钓鱼过程中的一大乐趣。游戏为了模拟这一过程，设计了力量条与紧度条，玩家太过心急就会挣断鱼线，玩家无所作为鱼儿也会脱钩而去。玩家要对鱼儿的各种行为作出反应，并积聚力量条发动“大招”击晕鱼儿。虽然整个过程就是两三种QTE的简单组合，但这样做能让玩家更有代入感。每每看到一条钓上来的鱼，总有一种成就感油然而生，尤其当鱼的稀有度或等级比较高时，这种感觉就更强烈（其实鱼的稀有度和技术没多大关系，更多是和装备有关）。

每条钓上来的鱼都会有自己的稀有度（分一星到五星）与等级（从D级到SSS级），稀有度和等级越高越值钱。游戏设计了一个全球排名系统，玩家能够看到自己的好友是否已经钓到这种类型的鱼，排名以所钓鱼的等级（长度）排序。通过排名可以看到，排行榜前列的玩家钓到同类鱼的长度能达到玩家的两倍，这就是装备而非技术的差距了。装备决定玩家的档次，只有在装备相同的情况下才能体现技术的差异。如果装备差一个档次，那再好的技术也无法弥补。这一点是本作与主机游戏最大的不同。

可以360度旋转观察钓上来的鱼

需要说明的是，游戏的许多设计并非首创。本作许多创意借鉴了Wii上知名的《家庭钓鱼》（Family Fishing）。《家庭钓鱼》对钓鱼类游戏的影响是深远的，其后的许多游戏都竞相模仿其游戏方式。现在日本DeNA等手游平台上还有大量借鉴其玩法的钓鱼小游戏，使钓鱼在日本成为一种慢热却坚挺的休闲游戏类型。

钓鱼不像其他竞技活动那么具有观赏性，在很多人看来，架上鱼竿戴上渔帽一坐就是好几个小时很闷很无聊。然而钓鱼就是这样一项运动，在舒缓中寻找瞬间的爆发。钓鱼是一项考验耐心的运动，而不是一项快餐活动。这种运动的乐趣，不是亲身去体验只是站在一旁看是很难了解的，这导致钓鱼很难和如今快节奏的手游结合起来。所以钓鱼游戏很小众，在中国一点也不流行，好不容易出现一条“鱼”，也是《捕鱼达人》这样挂羊头卖狗肉的游戏。

《捕鱼达人》只是拿几条鱼做一个工具，既不体现捕鱼的过程也不体现鱼类的美学，把游戏里的鱼换成别的生物甚至军舰都可以照样成立。本质上《捕鱼达人》就是一个赌概率的赌博游戏，只不过把老虎机的形式换成了“打炮”而已，它和钓鱼没有半毛钱关系，但这样的游戏却是在中国流行的。悲哀不在于某个单独的游戏，而在于一旦形成这样的游戏文化，到时候恐怕就积重难返了。P



将垂钓的收获放入水族箱的设定增加了养成和收藏的乐趣



比起技术，装备好坏才是起决定因素

飞不高的怒鸟
“迪士尼”梦碎后的Rovio

文 | 触乐网 陈祺



本文原载于develop-online，原标题为Fixing Rovio’s broken wings，是编辑James Batchelor对Rovio游戏部门新任执行副总裁威廉·塔赫特（Wilhelm Taht）的专访。

在采访中，塔赫特谈到Rovio过去两年的困局，其中公司向F2P模式转型的迟缓是陷入困境的主要原因，“怒鸟一代上线之时，游戏市场已在发生变化了。”他认为有两种可行的方法帮助Rovio走出泥潭：孵化新IP和与其他优秀工作室合作，“如果说我们要做10个怒鸟IP的游戏，那太不切实际了。我们需要变化。”

事实上，Rovio最近的行动似乎也印证了他的回答。已曝光新作《愤怒的小鸟Action!》继续丰富怒鸟IP，玩法与日本畅销手游《怪物弹珠》类似；已在几个国家和地区App Store上架测试的游戏《激战海湾》（Battle Bay），则是一款全新的海战类强PVP游戏，不过测试两周的成绩平平。

我们编译了专访全文，并补充相关资料，希望为读者还原一个更清晰的Rovio。

Rovio过去两年的日子不太好过

两任CEO米卡尔·赫德（Mikael Hed）和皮卡·兰塔拉（Pekka Rantala）相继离职、数百位员工被裁、工作室关门大吉，公司的财政状况看起来不容乐观。

2011年Rovio入账1亿美元，《愤怒的小鸟》多平台下载量超过7亿次，意气风发的掌门人赫德公开宣称要与迪士尼掰掰手腕。没料到，公司的财政情况没有紧接着出现一连串令人担忧的财政下滑，一个数据，2014年营业利润大降73%至1000万欧元，赫德宣布引咎辞职。

不过，Rovio游戏部门新任执行副总裁塔赫特相信最坏的日子已经过去了。“大家都知道，过去的两年里Rovio面临挑战。”他穿着粉色的怒鸟连帽衫——Rovio的王牌IP——仿佛在骄傲的展示自己的时尚品味。

“我们经历了一些不可避免的变化。很不幸，这些变化是我们停止某些业务，解雇了很多员工。”Rovio在2013年财报中称有800名员工，在经历过过去两年三轮裁员潮后，员工规模只剩鼎盛时期的一半，大概400人左右。

“随着怒鸟IP的羽翼丰满，我们改变了公司定位——从游戏公司转变为娱乐公司。关键问题是，游戏市



米卡尔·赫德是Rovio董事长卡基·赫卡基·赫德（Kaj Hed）的儿子



塔赫特的粉色怒鸟卫衣格外显眼



老实说，我挺期待怒鸟大电影的



Rovio曾要做手游界的Disney，现在看来二者渐行渐远

场从付费模式转变为F2P模式，我们的反应有些迟钝了。”

2015年底，Rovio试图通过组织结构重组来弥补，将公司划分成两个业务部门：游戏部门和媒体部门。塔赫特认为完全透露公司新战略“为时尚早”，但他很乐意分享一些自己观点。塔赫特过去是Rovio游戏的外部产品负责人，于今年年初走马上任。

“我们的目标是给与每个部门更大的业务独立性，”他说，“我们回到更具创业精神的方式来开展公司业务。”

“当然现在有一些合作的项目，我们也努力使许多不同的元素共同发挥作用，总体来说，我们尝试用一种灵活且类似创业型团队的方式运行，让团队感觉自己是业务的主人。”

新的公司架构来源于新的CEO——凯蒂·莱沃兰塔（Kati Levoranta），她曾是公司的首席法务官。Taht没有过多谈论她的做法，“她集中了公司的注意力，重新集结作战火力，将新的架构推上台面，同时也尊重游戏和媒体部分在创新上的独立性。”

塔赫特进一步解释道，“她不涉及商业模块，让团队自己开展业务。”公司将重回其创业属性，加上搬到同一栋大楼中办公，这些做法提高了团队的士气和对来年工作的热情。

“我们想要以新的方式重组基因，我们想通过现有IP做点儿意想不到的事情，“Taht有些激动地说，”我们的《愤怒的小鸟大电影》快要上线了，这对于游戏部门的业务非常重要。”

《愤怒的小鸟大电影》是Rovio联合索尼影业打造的同名动画电影，预计2016年5月20日在美国上映。要知道世界范围内每三个人中就有一个人曾经玩过《愤怒的小鸟》，面对如此庞大的潜在受众群体，电影的票房肯定不会差。

高飞

不论是游戏还是其他部门，Rovio的支柱业务仍然是怒鸟IP，公司认为其影响将持续“几百年”。从《愤怒的小鸟》诞生那天起，该系列已经走过7个年头，但是《愤怒的小鸟2》积累的6500万下载量告诉Rovio，玩家还没有厌恶游戏以弹弓为基础的玩法。

据塔赫特观察，从《愤怒的小鸟》一代上线以来，游戏市场的盈利模式已经发生变化。这被证明是Rovio面临的主要挑战。

“《愤怒的小鸟》第一代、第二代以及他的衍生品，都是完全的技术流游戏，”他解释说，“但是崇尚技术的玩家很难接受F2P的模式，我们在《愤怒的小鸟2》中努力满足这批玩家的需求，反响还不错。”他认为Rovio有一些目前在市场活跃的游戏，还有一批忠实的玩家。“通过获取这些用户，我们将继续做好服务和扩大目标群体。”

然而,《愤怒的小鸟》面临着与经典游戏《糖果传奇》和《部落冲突》一样的问题：创新发展还是坚持他们过去的成功之道？“就像小鸟飞向猪的方法有很多种，我们应该继续创新吗?”

“我并不这么想，“Taht自问自答，“从其他免费游戏设计元素获取灵感，提出很新颖的玩法。其实我们在内部早已测试过。”

新IP

Rovio的未来不再是仅仅依赖于几只愤怒的小鸟。公司一直在尝试新的IP，去年发布的游戏《Nibblers》展示出这种潜


《Nibblers》在上市之初，取得了不错的成绩，不过未能延续太久

Rovio Stars的游戏《海盗掠夺战》

力——塔赫特表示这款三消游戏带来了“惊人的数字”，他补充说，“很少有什么品牌能增长到《愤怒的小鸟》那样的水平”。

他们对发行代理的品牌“Rovio Stars”也期望甚高。Taht提醒我们这是一次“商业成功的尝试”。

2013年，他们发行的《小小盗贼》（Tiny Thief）算比较成功的尝试。游戏不到24个小时就成功进入了20个国家的App Store排行榜前十名，并且在一度呈快速上升趋势，时任Rovio游戏开发总监的Kalle Kaivola表示，Rovio Stars将帮助开发者为游戏进行最后一层润色，找到更广阔的玩家。

Rovio还渴望找到的开发者。塔赫特说，“如果有工作室符合我们交叉推广的标准，我们对他们敞开怀抱。”

“我们希望看到，有一天第三方合作伙伴带来超出游戏的好处。我们已经开始试验——比如Rovio Stars的游戏《海盗掠夺战》。这不是大规模的行动，但我们已经开始尝试。”

塔赫特对Rovio未来的IP报以希望，但过去两年总结出来的教训告诉他，要谨慎保持对游戏的预期。“虽然还未走出困境，公司不希望类似局面再次发生。”

“如果说我们要做10个《愤怒的小鸟》IP的游戏，那太不切实际了，”他承认，“我们当然希望在新IP的支持下，脚踏实地创造出色的新游戏，这将真正吸引我们的目标受众。然后随着时间的发展，再做一些大IP。”

去年数百名员工被解雇，公司再次寻找游戏开发人才。Taht说这一次的寻找速度将更加谨慎和明智。

“游戏部门在不停招聘，”他告诉记者，“我期望开发人员浏览我们的招聘网站。我们对F2P的设计和产品人才很感兴趣——想找到在这两个领域尽可能多的人才。值得注意的是，我们不是在加速开发进程，速度越快，将势必带来大量风险。”

Rovio的合作

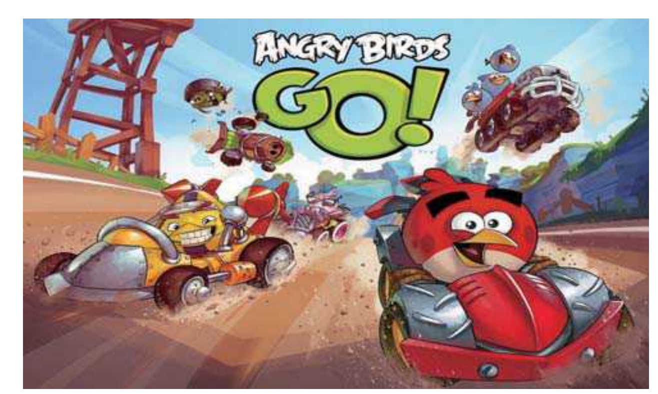
Rovio并没有过度保护怒鸟的IP。RPG游戏《愤怒的小鸟：史诗》、赛车竞速游戏《愤怒的小鸟：GO》都是由第三方公司开发，Rovio也在获得《星球大战》和《变形金刚》的授权后，推出了《愤怒的小鸟：星球大战》和《愤怒的小鸟：变形金刚》等游戏。Rovio在未来会有更多的跨界合作吗？

“我们确实想与一些品牌合作，”塔赫特告诉我们，“现在还没法透露更多，但我们始终保持着开放的眼界，这是做得不错的方面。”

“《星球大战》和《变形金刚》的合作受到了玩家的喜爱，与其他开发者合作是一个非常有趣的工作方式。”Taht认为移动游戏市场已经进入“合作时代”——这具体意味着什么？

“这意味着我们需要保持健康的内部和外部发展，”他解释说。“我们Rovio不可能洞悉一切——有很多我们不知道的事，这促使我们从内心开始学习。与一些杰出的工作室合作，正是实践的机会。”

“我们欣赏自己的一些想法，并愿意与全球工作室讨论。目前为止，我们与一些工作室的合作的方法很简单：可能在活动中碰面，可能是他们一封简短的电子邮件沟通，然后就擦出了合作的火花。结果就是我们的数亿玩家见到这样一款游戏。” P



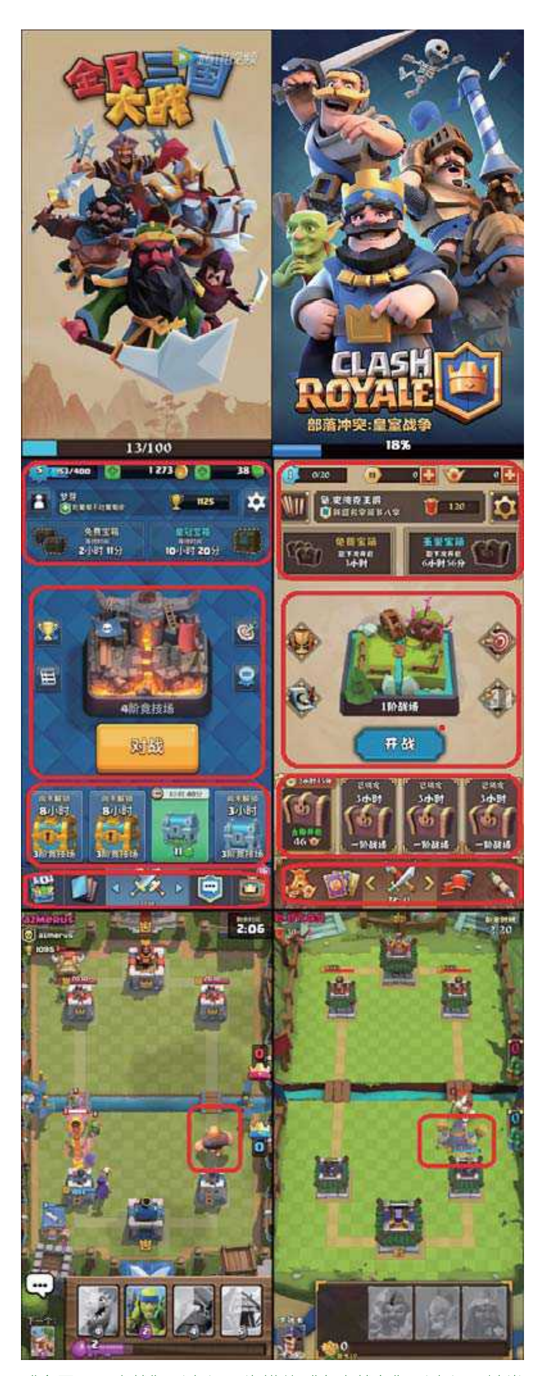
赛车游戏《愤怒的小鸟：GO》由第三方公司开发



42对于每个授权IP，Rovio的美术都是费尽心血

是谁造就了《全民三国大战》

文 | 触乐网 高洋



《全民三国大战》（左）因为模仿《皇室战争》（右）而被卷入舆论风暴中

Alan最近玩的游戏是《说剑》，他用两个小时通关了游戏的中等难度，大为赞叹。他说他们公司制作人最大的梦想就是能做一款“像《说剑》这样，收费模式的、单机的、不用太大的游戏。”

Alan更喜欢台湾雷亚公司出品的游戏，他给雷亚出品的音乐游戏《Deemo》打了9.5分，为了更好地体验《Deemo》，他专门买了一个iPad Pro。

Alan的行业身份是成都雪隼科技合伙负责人，负责公司商务对外接口。

3月10日，成都雪隼科技推出的最新产品——《全民三国大战》，因为“从任何角度都和《皇室战争》毫无区别”，被卷入行业的舆论风暴中。

■ 风暴

3月10日上午，几张《全民三国大战》截图在游戏从业者圈子里疯狂传播，仿佛是某种谶言的印证，伴随着种种感叹，《全民三国大战》由于对《皇室战争》的“像素级模仿”，成为了“中国第一款《皇室战争》山寨游戏”。

所有人都在预测《皇室战争》的流行会在国内迎来大波山寨，《全民三国大战》的出现显然比大多数人想象得要快——距离《皇室战争》宣布测试不过2个月的时间。而距离《皇室战争》全球正式上线不过半个月。

雪隼科技成立于2014年底，主要团队来自《三剑豪》项目，团队成员10人左右，其中有3名程序员。《全民三国大战》是雪隼科技的第二款游戏。Alan向记者描述，《全民三国大战》从2015年11月开始立项，最初是一个“横版的、有军棋要素的互相推塔”的游戏。2016年1月4日，《皇室战争》横空出世。雪隼科技的成员“惊恐”地发现《皇室战争》和自己的游戏“撞了idea”。

“在开发到百分之五六十的核心玩法的时候，Supercell发布了《皇室战争》”，Alan说。“把我们整个节奏彻底打乱了。”

当时《全民三国大战》的整体开发进度约为50%左右。《皇室战争》推出后，雪隼科技开始对其保持高度关注，他们见证了这款游戏每一步的测试和更新，时刻注意着游戏的榜单变化和官方论坛里的玩家反馈，他们很快意识到，《皇室战争》的




这张朋友圈截图流传甚广


《全民三国大战》场景原画

势头不可阻挡。

于是他们作出了选择：修改游戏玩法，将游戏全面向《皇室战争》靠拢。“我们以前是有点像军棋的游戏，但是我们看了《皇室战争》之后确实觉得太复杂，有点不切实际，于是我们抛弃了之前那个想法，直接过来做这个，所以一下速度就加快了。”Alan说，“我们不避讳这个东西，就像他看到了炉石传说的卡费消耗系统，我们也看到了。”

“我们很有自知之明，第一我们没法刷榜，第二我们不可能去刚正面，如果去刚正面我们会死得很惨。”Alan说，“如果我们要以一个我们认为正确的方式再去教导用户，第一成本非常高，第二我们在时间上已经输了一大截了。”

这具有一定讽刺意味，游戏的开发者在看到了和自己开发思路相仿的竞品后，作出的选择不是强化差异，而是从模式到玩法甚至UI上“完全靠拢”。此举隐含的逻辑是，雪隼科技认为，强化差异很有可能导致失败，而完全靠拢，或者说，全面模仿，成功概率反而会大一些。

■ 为什么是我们

《全民三国大战》的截图和视频流出并引起轩然大波后，雪隼科技迅速关闭了当前版本的所有账号。Alan将“像素级复制”解释为“演示用版本，为了更直观地向发行商展示游戏的目标指向。”

“这个东西给我们造成的困扰太多了。”Alan和他的团队觉得自己受了委屈，“我觉得如果你把山寨放在我们头上，有点太侮辱。”他觉得“很坦然，我们没有认为我们抄袭。”

但在访谈中，他仍然不停向记者抛出各种理由——从各个方面，似乎试图证明这一选择的合理性。

理由包括出发点的区别，Alan说：“（创意）撞车之后的选择，和一开始决心做山寨，是两个不同的概念。”

还包括开发细节，Alan说：“他们那个东西（《皇室战争》）不是用U3D做的，我们这个使用U3D做的。我们的代码都是自己一个一个敲出来的，凭什么给它冠上一个山寨的名号？”

还包括生存压力，Alan说：“我们确实没有一开始就决定要抄袭Supercell，只是在中途面临选择的时候，做出了一个是否要生存下去的选择而已。”

还包括法律概念，Alan说：“我相信国家法律在知识产权这里的定义也很明确，凡是涉及到思维活动的一些东西是不能被框进去的。”

甚至包括对命运的感叹，Alan说：“我们只是一个不幸的、半途发现idea撞车有人确实比我们更快的CP，我们确实要考虑生存，我们按照原来的想法做出来能不能顺利生存下去。”

抛开概念定义上的纷争，你会发现自己很难反驳这些说法，它们看起来天经地义，但这些说法是否能够成为“像素级模仿热门游戏”的理由？雪隼科技认为自己面临着两难选择，“借鉴”，或者死亡，他们选择了前者，然后不断强化自己这一行为的合理性，最终将“生死存亡的选择”升华到“我们问心无愧”。

“科学家会武术。”一名从事独立游戏开发的受访者对记者表示，“很多人以为现在做山寨游戏的都没见识，天真。现在的潮流是心怀梦想，脚踏实地，口号叫得比谁都好听，抄起来比谁都利索。”

长久以来，大众心目中的“山寨游戏开发者”有着一个模糊的画像，他们没有对游戏的爱，不喜欢游戏，渴望快钱，热衷于抄袭和换皮，没有梦想。

所以，当Alan真诚地讲述他和他的团队对游戏的梦想时，我会偶尔觉得有些恍惚和割裂，他爱游戏，他是个“硬核游戏玩家”，他痛恨抄袭和山寨，他阐述着对于“游戏艺术”的理解，但每一句话似乎都指向作品的反面，一定有什么地方出了问题。

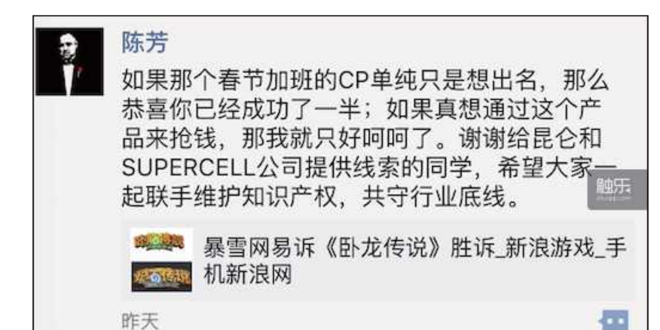
Alan对我说：“山寨这个名字扣到任何研发的头上都会觉得侮辱”。

■ 甜蜜的烦恼？

《全民三国大战》正在面临冰火两重天的诡异局面。一方面，在社交媒体上，整个行业几乎都在向他们倾泻嘲讽与鄙夷，另一方面，在现实中，他们却得到了发行商的追捧。

3月10日，在北京的Alan一觉醒来，电话就没有停过。几乎所有的发行商都试图同他取得联系，联系到他的人都表达了强烈的兴趣。

“有兴趣的人非常多。”Alan对记者说，“想拿下这个产品的人非常多，基本上国内所有能想到的发行和所有想不到的发



昆仑游戏CEO陈芳先生在朋友圈进行了严正声明

行和渠道都在联系我。你们能想到的发行商都有接触过，他们现在是非常非常感兴趣，非常看好这个品类。包括各大海外市场的人，我都不知道这个消息是怎么传过去的，发行、各方面都在联系我们这边。"

Alan向记者说出了几个知名发行商的名字，这些名字中不包括昆仑在内——作为《皇室战争》的国内安卓版本代理商，昆仑游戏CEO陈芳先生在朋友圈进行了严正声明。

记者就此事对陈芳先生进行采访，他说："我还是更希望通过行业的自律和共同抵制来解决这个问题。尽管我对这个行业的底线不抱过于乐观的估计。"他同时向触乐表示，将不排除采取法律手段。

陈芳先生曾经在朋友圈中针对此事发泄过自己的愤怒，那条消息曾让Alan一度有些担忧，觉得"昆仑的陈总都出来说话了，我觉得这个事情搞得有点太大了。"但在和业内的交流中，这种担忧很快烟消云散。"《皇室战争》使用的是Supercell的自研引擎，而《全民三国大战》使用的是Unity3D。每个代码都是我们亲手敲出来的，不存在反编译。"Alan说，"而且国家法律在知识产权这里的定义也很明确，凡是涉及到思维活动的一些东西是不能被框进去的。"

他同时引用雷亚和Nexon的例子来说服自己和其他人，"雷亚的新游戏《伊甸之魂》、Nexon的冒险岛IP新手游都与《皇室战争》玩法类似，而《皇室战争》的玩法也有先例可循，并非完全的原创"。

可能是因为这件事带来的影响，雪隼科技已经有了足够的资格对合作伙伴作出要求，"这个东西，它绝对不会是以这个东西来给价格的。我们希望找一个对这个品类认可，并且认同我们一些希望做差异化东西的合作伙伴，双方深度认同之后我们会谈价格之类的。我们现在只是出来探路。"

Alan最大的烦恼是，他觉得"昆仑肯定会加速国内安卓版本的上线时间"。而他们的应对方法是"我们只能比他更快，因为只有在他们前面，我们才能够有所机会……这意味着我们的程序和员工都会很累，很累很累。"这意味着我们可能很快就能看到这款游戏。

昆仑CEO陈芳先生在采访中则告诉触乐，昆仑将不会因此而考虑调整《皇室战争》国内安卓版的发行计划。

■ 是谁造就了《全民三国大战》？

Alan没有想过一个截图的流出会造成这么大范围的影响。他形容自己和自己的公司被推上了一列高速前进的火车，"已经停不下来了。"

"我们只是一家小CP。"他说。"当时他们（指创始团队）成立公司的愿景很简单，他们希望不是在一家公司拿一份工资混混时间或者老板想做什么就做什么老板不想做什么就不做什么，而是他们自己想做自己想做的东西，从小玩到大，都想去做自己理想中的游戏，或者说做出一款真正的能在这个行业留下一点属于我们这个团队签名的东西，他们就很满足了。"

"大家都是从单机时代、FC时代走过来的很硬核很硬核的玩家，只是想做好我们自己的事情，同时我们希望能够在游戏这个圈子里好好地生存下去。"

"如果我们公司迈过这个坎，我们一旦可以像Supercell那样，天马行空的，有足够多的时间，五年，三年，去做下一款，那我一定会第一时间就会把这些点子都铺天盖地找出来，那个时候我们就不用再担心会不会还在生存线上挣扎，会不会被大厂挤出这个行业，我们还存不存在这个行业，没有那些顾虑，我们肯定会义无反顾去做这些事情。"

"大家希望在游戏这个所有人都热爱的行业里，做出一些属于我们自己的东西。"

"只能说我们很不幸，被第一个推上风口浪尖。"

"我们的目标是做出在行业留下自己标签的产品。"

"我觉得游戏本身就是要回归到任天堂倡导的玩法本身，创意、idea本身，这就是为什么我个人还有我们团队非常喜欢原创游戏的原因。"

"说白了，市场在那里，一切都遵循着竞争规律，我们只是其中一个。"

"我们制作人一直想去Supercell总部去朝圣一下，去和他们聊一下。"

就是这样一群人，开发了《全民三国大战》。P



《Zombie RollerZ》
叶氏兄弟和他们的僵尸弹珠游戏

文 | 触乐网 生铁

试想一下，如果你控制一个弹珠台，发射出一颗带火的弹珠，而僵尸正源源不断地从弹珠台上的另一端向你蹒跚走来，看着你弹射出的弹珠在它们的身体上激烈碰撞——这样的游戏感受如何？

一款叫《Zombie RollerZ》的游戏给出了答案。

一、叶展和叶丁

在聊这款游戏之前，我要先提一下名叫叶丁和叶展的两位亲兄弟。现在的读者可能知道这两个人的并不多，不过对于第一代游戏从业者而言，这叶氏兄弟可是游戏领域的名人。在十几年前，这兄弟两人都是游戏理论界的活跃分子，并且经常在国内游戏媒体发表游戏制作方面的文章。

叶展和叶丁两人从清华毕业后，先后到美国留学，然后进入主机游戏业内工作了7、8年，经历了2次游戏主机的更替，期间也开始尝试利用空闲时间自己做一些独立游戏尝试，有一些游戏设计还在GDC早期的创新大赛中脱颖而



（左起）叶展、叶丁和ZING GAMES程序潘一洲

出。在工作了7、8年后，由于一方面厌倦了大公司的工作环境，另一方面也按耐不住想做自己游戏的热望，兄弟两人便辞掉工作开始了indie状态的开发。这几年他们做了2家公司，一家是利用在游戏业的人脉和经验展开的外包公司，走的是稳健路线；另外一家就是位于美国芝加哥的纯indie方式的ZING GAMES，小团队，玩创新。

而《Zombie RollerZ》就是ZING GAMES最新的手游作品，或者我们可以把这款游戏译为“僵尸弹珠台”。最直接地说，游戏模式是采取了弹珠台的游戏模式来攻击僵尸。这款游戏的Demo在这个月举办的GDC大展上首次公布——可以说也正是这款游戏牵线让我重新和他们取得了联系。在忙过了GDC的事情后，叶丁给我发来了游戏的测试包。

在玩过当前Demo的三个主线关卡和一个支线关卡的同时，我也围绕这款游戏的开发、以及与之相关的独立游戏方面的话题，采访了ZING GAMES的创始人之一、同时也是游戏的创意总监叶丁。

二、弹珠台

正如我开头写的那种感受——游戏的初上手会给玩家留下很好的印象，游戏非常爽快，也很容易上手。在笔者看来，选择弹珠台模式作为打僵尸游戏的战斗模式，这里很有讲究。僵尸题材首先是全球最受欢迎的“IP”，而弹珠台，自从美国早期的街机文化中就已经是一个很重要的组成部分，并且在今天仍然非常有群众基础。叶丁告诉我，目前在游戏机和手机上最大的弹珠台游戏厂商Zen Studios在GDC看到《Zombie RollerZ》，当晚就发E-mail过来寻求合作。



僵尸逼近底线后可以直接用弹珠台的弹片来击打僵尸



弹珠台文化的历史几乎就是街机游戏的历史



进入秘密通道，收集闪电标志——这也算是很典型的弹珠台玩法

弹珠台本身是一种上手极简——弹珠发射后，只需要两个拇指控制左右两个弹片（Flipper）将球弹出即可——但精通不易的游戏类型。针对弹珠台的特性，游戏设计了不同的关卡，例如主线剧情下的关卡，主要是英雄与僵尸的激烈对战；而支线关卡，则偏向于动脑筋的puzzle，不强调一波波袭来的僵尸，而要求玩家熟悉每个英雄的特点来解决谜题过关。例如目前Demo的支线关卡的第二关，依靠弹珠台的弹球是无法击中护栏中的僵尸的，而需要依靠弹珠收集电能，当电能足够时就可以让英雄通过发大招来消灭僵尸。因为支线任务强调巧思，所以在游戏节奏上也客观形成了一些缓冲。

在未来，游戏还会设计装备系统，例如可替换的弹片，让游戏的玩法增加新的乐趣——比如一种克隆弹片，每次击中球都能再复制出来一个小一点的弹珠，屏幕上最多会出现5个弹珠。

这里还有一个值得一提的细节——和原汁原味的弹珠台游戏有所不同的是，当僵尸蜂拥到弹珠台的底部防线时，玩家也可以通过快速点击屏幕来用弹片击打僵尸。对这个设计，叶丁对我解释，用弹片击打僵尸，其实是玩家的一种“预期”。就好像在真正的弹珠台机器上，如果在弹片附近放东西，那是不是本来就应该可以击中呢？开发者希望弹片成为玩家“最后的防线”，是玩家背水一战、拼死一搏的机会。为了避免让整个游戏变成无脑用弹片乱打僵尸的游戏，ZING GAMES不断调整弹片的攻击方式和强度，希望玩家既能把重心放在球上，也有能拥有弹片击打僵尸的能力。

在游戏当前的主线任务模式中，玩家通过逐一拯救弹珠英雄，来解锁不同属性的英雄，每次上阵带领三名英雄上阵，与敌方的僵尸对阵。

三、地下城和元素属性

说到不同的英雄，还不得不提到这个游戏的另一层重要的设计元素——RPG元素。

游戏在表皮上是一个弹珠台模式的游戏，但在内核上，也借鉴了很多欧美RPG的亮点。首先是在主题上，融合了龙与地下城这个欧美RPG祖宗的设定，将僵尸放到了这个世界里。另一方面是在游戏中，英雄和僵尸都继承了RPG的各种设定，比如Tank、DPS、Healer，隐藏数值里面也有各种WoW／Dota里面的属性，比如爆击率等等。此外游戏还涉及了“火、水、电、自然、金属”等5种相互克制的属性。

直白地说，每次上场的三个英雄有自己的属性，

僵尸角色也同样拥有这5种不同的属性。通过僵尸的外形、主要是帽子和身体的颜色来体现这种属性的差异——也就这个角色在变成zombie之前的身份，比如水属性法师，他的穿戴就是法师样子、头顶和手上有魔法石。另外，在瞄准阶段，僵尸本身也会有一个变色来加强体现属性。

ZING GAMES的开发团队希望每个英雄都有特别的特点，所以在设计上力图让每个英雄都给玩家强烈的印象。以目前的GDC Demo为例，目前有火、水、电三个属性的英雄——熔岩英雄、北极熊熊英雄和小丑英雄，它们依次会在主线任务中作为剧情人物解锁。

熔岩英雄主要是强力DPS，小丑英雄则是CC控场型加球体有追踪功能，北极熊英雄则是融合了控场和DPS。 在未来，作为游戏核心的英雄角色会越来越多，Healer功能的英雄也会出现。

游戏的整体设计风格，也很容易让人联想到欧美RPG的故事——驾驶冲城车一路前冲，在地牢中营救弹珠被封印的英雄，在坚固城堡中冲出一条血路。

四、为什么是Pinball+RPG?

不过，当问起游戏目前呈现的这种设计模式是否是“灵光一现”的产物，叶丁表示说，做Pinball＋RPG的模式绝非灵光一现、是哥俩拍脑子想出来的主意，而是在《Mr.Runner 2》做完之后，ZING GAMES的团队仔细分析了市场上的成功手机游戏，发现大家都是用一种特别“稳妥”的加法在做，用一个很传统大家都熟悉的老核心玩法套上在手机平台上验证过的外围设计，比如三消＋推图＝《糖果传奇》，连线消除+推图＝《Jelly Splash》等等。ZING GAMES就开始在有20年以上的老游戏里面搜寻核心玩法，发现大家能用的都用了，比如《Pac man》《俄罗斯方块》和飞机射击等，最后找到了Pinball（带弹片击打的，而不是怪物弹珠那种只发射球）这个有上百年历史的核心玩法，还专门去读了很多相关的文论和历史资料。在定下了Pinball这个核心玩法之后，再加上很多次“灵光乍现”，比如僵尸＋龙与地下城，将整个巨型船型要塞跟Pinball核心操控结合，才最终诞生了现在的《Zombie Rollerz》。

更具体而言，游戏里僵尸的形象也被塑造成可爱、呆萌的样子，这也是因为ZING GAMES在一开始设计角色时，就考虑到未来成为系列化形象的可能，所以在美术表现上，这些敌人与其说像僵尸，不如说更像是玩具娃娃。叶丁表示，未来他们也会和3D打印厂商有合作，给玩家提供从游戏中直接打印喜欢的僵尸／英雄的3D玩具的功能。

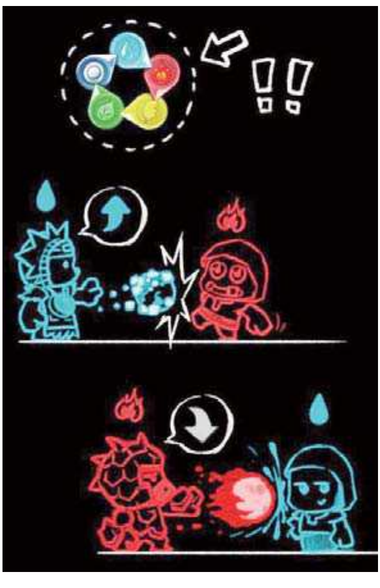
总之，以《Zombie Rollerz》为原点出发，未来希望多个游戏基于同一个主题，慢慢形成一个统一的品牌，这才是ZING GAMES从开始开发这款游戏就已经瞄准的目



把僵尸放在地下城的世界观中



主线任务第三关的关底Boss，就是一个Tank属性的僵尸



游戏中的5种属性，针对每一关僵尸的属性，选择与之相克属性的英雄



在主线任务中使用水系英雄白熊解救电系英雄小丑





在场景、角色等内容上，《Zombie Rollerz》前后经过了多次打磨变化



《Zombie Rollerz》在GDC的演示画面

标和方向。“别看我们团队小，但是很注重user test，”叶丁说，“光美术风格就改了多次，让它越来越接近用户审美而不是我们个人的喜好。”

五、独立游戏需要反复打磨

在和叶丁交流的过程中，我们也不可避免地聊到了GDC和独立游戏的话题。

在笔者表达国内的独立游戏开发者前景并不乐观、不依靠模仿和借鉴几乎连第一款游戏都无法诞生的情况时，叶丁也阐述了如下的观点：

“我看到你对独立开发者状态的描述，感觉很意外，因为很直接很事实。而我接触的很多媒体和indie，有意无意的会遮掩一些残酷的现实。我从公司辞职出来做indie已经一段时间了，看过很多，自己也经历过很多，在这里也许要说的也许有给热火朝天的indie圈泼冷水的嫌疑，但是也算是我对indie这个模式的一个思考吧。

“之前看过圈里在争论什么才是indie，很有意思。是不是indie，我觉得跟产品定位有很大关系，而跟团队是否商业上独立无关，并不是有了投资就不是indie，比如ThatGameCompany有SONY撑腰但是做的都是indie范儿的东西，算是航母级别的indie作品吧。当然，大多数indie都是没钱的。在欧美很早期的indie基本就是没人没钱的游戏开发者，两三个好友没收入单凭一腔热血想做点有意思的东西，大概这个意思。大多数indie也没什么业内经验，所以做出来的东西都个性独具，换个词说就是良莠不齐。更多的indie游戏是“我”的游戏，我想做什么，我想表现什么，我想阐述什么，都是我我我。这就限制了indie游戏的用户群永远是一小堆核心玩家或者先锋玩家，这些人有一种叛逆性格就是喜欢玩个新鲜的。所以也决定了indie游戏经常的亮点三两个，缺点一箩筐。就好像是一块没开过的石头，感觉有点什么东西在里面，但是打开之后就算真有个独特玩法，也要经过几倍于前期的打磨时间，才能成为普通玩家能接受的美玉。

“但是大多数indie要么停留在不停的出石头的阶段，或者就直接死在石头阶段了。

“《Mr.Runner 2》之后，我们也在反思，为什么indie游戏大多数死掉，少数的叫好不叫座、生命力都那么差？最后我自己感觉，就是光玩创新和范儿是不成的，你做的还是给玩家体验的产品！他们玩不懂，你真的无所谓么？所以我们的新游戏，创新的原型早就有了，但

是不能推出，因为我知道我们缺少的是一个字，磨。就这一个字‘磨’，对于indie来说就要耐得住寂寞，作为创始人还要自掏腰包撑住，《Zombie Rollerz》从立项到这次GDC，光美术风格就换了3版本，game play更是内部是早上讨论、傍晚出更新版本、晚上猛玩写反馈、第二天早上再讨论，小团队按照大公司来以天为单位来做迭代还有定期user test，从成本和工作强度上是非常吃力的，但是也要做。之前看Lean Startup，其实对现在游戏的开发有很多现实意义，尤其是对于从console出来的indie转换思路尤其重要，要小步快走迭代开发，而不是一口气做完再出去见用户死掉。

“我觉得indie首先是别想着挣钱，能吃饭温饱有力气，就成了。一旦受到商业和市场的影响和驱动，那就不是indie了，当然你可以选择不做indie，而做一个实干的小团队，那也是很好。说实话，我们ZING GAMES现在是有些去indie化的感觉，在保持核心game play够创新够好玩的indie灵魂外，我们会更接受市场上成熟的商业思维，去努力找一个平衡点。希望广大干劲满满的indie别看了我写的泄气，其实是想大家认识到现实，以便以后困难的时候，能熬得住。大厂擅长做一个完善的游戏，但是不易搞不出创新，都瞄着我们indie的作品取材呢。”

我也和叶丁谈起了国内手游行业普遍困惑的“第二款游戏无法继承上一作成功经验”的现象，我问他如何看待King和Supercell这类欧洲成功的手游公司的成功，严格的数据算法还是最核心的乐趣性导致它们能够长期保持成功？

叶丁说：“对King和Supercell，作为开发者实在只能学习，看法真不敢乱说。对于大数据和核心玩法，我觉得成功游戏（尤其是商业成功的游戏）必须两者兼备。核心玩法是基础，如果外围没有玩家数据支持的不断迭代调整，不具有好的用户体验也无法形成现象级产品。由Zynga引入的这种通过严格数据分析进行产品调整的思维，是逻辑上非常科学的，但是一定要基于一个核心乐趣。前几年大家都很膜拜这种“设计方法”，但是如果没有新颖有趣的核心玩法只需要通过数据分析就可以确认一个产品是否能成功，那么Zynga应该还活的好好的，对吧？最核心的还是玩家的乐趣。不过这样说都是一些理论，具体执行起来有太多可能性了。对于我这样做console出身的，一直都在学习理解中。”

我相信和叶丁先生交流的这些观点对于国内的独立游戏开发者们应该也有一定的借鉴意义吧。

《Zombie RollerZ》目前的DEMO是开放性的，叶氏兄弟的想法是在确认发行商之后再来和发行商一道完善游戏的外围设计，而不是“最后游戏完成了再花几个月改”。“也欢迎国内的发行商和我们联系！”在采访的最后，叶丁笑着表示。P



叶丁在GDC现场ZING GAMES的展台前


叶氏兄弟在GDC上和indie圈的朋友合影——左起依次为：《幻》制作团队FantasySnake、火星时代的Tony熊、叶丁、叶展、《幻影猫》制作人Jason、《魂世界》刘哲



叶丁和叶展在GDC官方主办的游戏推介会上介绍自己的产品

西方主流媒体眼中的手游形象


文 | 触乐网 生铁



一

不管大家愿不愿意承认，游戏仍然是一种有那么一点边缘化的文化商品。就不说在我们眼中功成名就的Bethesda金牌制作人Todd Howard是如何吐槽自己在Party上被他人问及自己的职业时的窘迫，也不说作为严肃媒体的《纽约时报》2015年选出的阅读量最多的50篇文章里如我们所料的那样没有一篇是和游戏有关的。单就回忆一下自己春节回家的经历，我想大家都能明白游戏对于这个社会意味着什么。

不过问题是，游戏早晚会和电影一样，不再是马戏团嘉年华里的小把戏。2015年，《我的世界》作为一款游戏竟成为了《纽约客》的封面主角。这不禁让我想看看，在近一年多来，游戏——特别是手游，其形象在大众心目中到底是如何呈现的呢？ 我们考虑从《纽约时报》到《经济学人》这样的主流西方媒体来看看他们报道手游的角度和观点（因为众所周知的原因，科技媒体被我排除在外）——我觉得这些主流媒体的声音能和社会的主流声音产生较大的重合。当然，事实上这些媒体已经渐渐不再是“信息传播意义上的真正主流”，但作为拥有数十年甚至上百年历史的媒体，它们的报道仍然能够引导社会的主流认知。

二

我们不妨先从《纽约时报》（New York Times）开始。《纽约时报》是一份比较严肃的百年媒体，不过其实近年来和其他纸媒一样江河日下，网站的阅读量在2014年被《赫芬顿邮报》所超越——其多年来的延续纸媒时代的黑白色调也成了自身可读性的桎梏。

《纽约时报》的网络版有“电子游戏”的专门栏目，但有关手游等相关内容的报道，有时也会归属在“艺术”板块或“个人科技”板块中。与手游相关的报道与时俱进，例如围绕手游的相关外设、

3D眼镜甚至充电宝都有涉猎，同时也保持了图片的精美和内容的原创。

也有专栏文章专门介绍手游带来的一些变化，例如早在数年前，就有文章描述使用平板电脑的感受以及它是如何使自己慢慢远离了PC主机并且改变了自己在家玩游戏的习惯。

此外，《纽约时报》在近两年来对新引擎开发的手游（如《血与桂冠》）《怪物弹珠》开发商的波折经历、《THE ROOM 3》这样的代表性的手游的报道都没有缺席，并且保持着自己媒体的那种处变不惊的中立视角。

《华尔街日报》（The Wall Street Journal）是经济类的严肃媒体。它在保持中立视角的同时也有自己的特点——在包罗万象的财经事件和趋势中寻找一种强调现场感的报道。《华尔街日报》中手游的内容非常丰富——分布在其官网的科技、商业和手机板块中。而且和《纽约时报》的深度访谈相比，它的报道更强调新闻的全面性。

例如对于《植物大战僵尸2》等热门游戏与苹果商店达成的为期2个月的平台独占协议背后所映射出的苹果与安卓之间的明争暗斗的报道；例如该日报意识到去年DeNA与任天堂合作开发手游具有很强的敏感性，于是很快推出了DeNA总裁守安宫的独家访谈；还比如《Game of War》美籍华人雇员遭FBI逮捕的突发事件以及中国最大的社交软件企业腾讯有关手游方面的报道等等……

在《华尔街日报》的媒体视角中，不管是手游还是其他新科技，都只是商业生态中的一个部分而已。


Mophie Powerstation, $40

Mobile games can be huge battery hogs, so a backup power source is crucial. For its latest generation of Powerstation portable batteries, Mophie has slimmed down the package while bulking up the selection. The new line comes in five sizes, offering one to eight times extra battery life; all but the smallest ($40) come with dual USB ports for charging two devices at once. The Powerstation's thinner design and aluminum finish make it easy to grip, which comes in handy if you want to play and charge at the same time. An LED indicator lets you know how much power is left, or you can use Mophie's power management app.


在新科技产品的介绍中，会有以手游为主题的移动周边产品推荐


PERSONAL TECH | VIDEO GAMES

Games on Tablets: Lean Back, Commence Tapping

Tablets are just great for gaming. Everything that modern cellphones bring to games — touch screens, tilt sensitivity and of course constant Internet access — the tablets do better. The screens are finer and larger and the games are more immersive. And you can use a tablet in ways and places that rarely work for even the smallest netbooks.

Pad游戏——躺着玩更爽

和《华尔街日报》相比，《商业周刊》（Bloomberg Businessweek）“在商言商”的味道更浓一点。《商业周刊》对于不同行业的报道，显然是希望做到兼顾，但在对手游这一领域的报道，没有《华尔街日报》那么丰富，但很多具有商业敏感性的新消息，往往出自于该媒体。

例如2014年，日本手游开发商GungHo打算将《智龙迷城》引入中国市场——这一消息就是《商业周刊》率先披露的；还比如投资背景复杂、在手游领域也算得上一号的Kabam公司，在2015年收购两家洛杉矶手游公司的情况，也被《商业周刊》加以报道；而像中国手游开发商（天神互动）的负责人拍下了“巴菲特的午餐”这样的新闻，《商业周刊》自然也没有放过。

接下来我们可以聊聊《福布斯》（Forbes）杂志。大家熟知这家媒体是因为它们的富豪排行榜。不过作为一家著名的财经类的媒体，他们的报道也非常全面，他们的口号是“关注实践和实践者”。《我的世界》之父Markus Persson会出现在他们的财富排行榜上，但在采访中记者又会采取批判性的态度面对他。

《福布斯》的标题也很鲜明——一目了然。例如在报道《CodeRunner》时他们会写“只要拿起手机就可以扮演詹姆斯·邦德”；在报道《炉石传说》的动向时他们会写：“《炉石传说》在夏天推出银色锦标赛扩展包”；而在今年一月的一篇有关手游方面的报道的标题是：“忘记石油吧，下一次中东式的井喷是手游”……

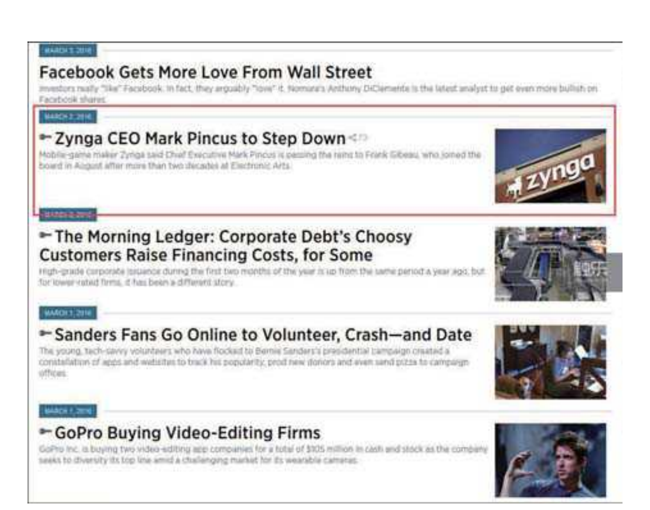
接下来再来看看号称英国最主流三大


The New York Times

INTERNATIONAL BUSINESS

'Monster Strike' Gives Former Social Media Giant Mixi a Second Act

《纽约时报》对Mixi公司的报道：《怪物弹珠》给了该公司第二次机会


Facebook Gets More Love From Wall Street

Zynga CEO Mark Pincus to Step Down

The Morning Ledger: Corporate Debt's Choosy Customers Raise Financing Costs, for Some

Sanders Fans Go Online to Volunteer, Crash—and Date

GoPro Buying Video-Editing Firms

“Zynga的CEO下台了”——典型的“华尔街日报体”标题

报业的《每日电讯》（The Telegraph Daily）《泰晤士报》（The Times of London）和《卫报》（The Guardian）。《每日电讯报》和《纽约时报》一样，都属于百年大报。在官方网站上，手游方面的报道分布在科技、财经、文化、新闻等栏目中。

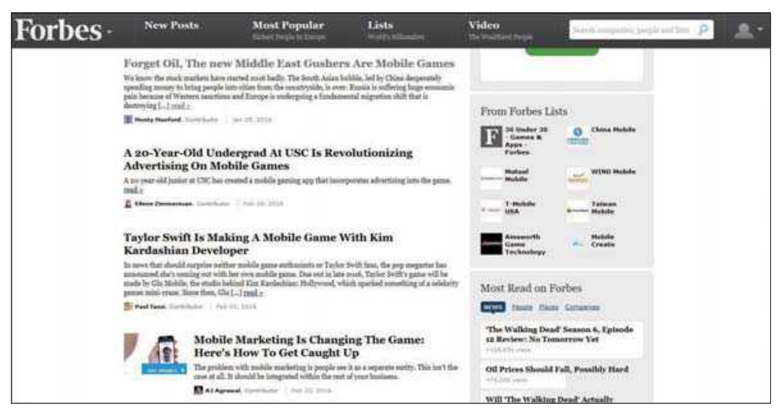
《泰晤士报》为了区别于美国的纽约时报，所以也被称为The Times of London。《泰晤士报》可以说是英国最重要的、包罗社会万象的日报——虽然它也有日趋保守的倾向，但还没有某些媒体（比如《福布斯》）那么保守。《泰晤士报》也会报道一些手游方面的话题——诸如手游开发商King的一些商业动向以及英国老牌摇滚乐队Iron Maiden出手游等这一类消息——中规中矩，平淡无奇，和任何的老牌日报一样。

《卫报》的创报时间早于《每日电讯报》但远远晚于《泰晤士报》。在手游方面的报道上，《卫报》显得非常积极开放。在这两点上远超上述两份报纸。例如《水果忍者》《纪念碑谷》《泰坦黎明》《愤怒的小鸟》等热门游戏它都不会错过——并且侧重点并不在商业角度，而在于手游对人类边界的拓展和科技创新的领域，如果某一款手游能和科学研究、教育实践沾边，《卫报》往往会热衷于报道。

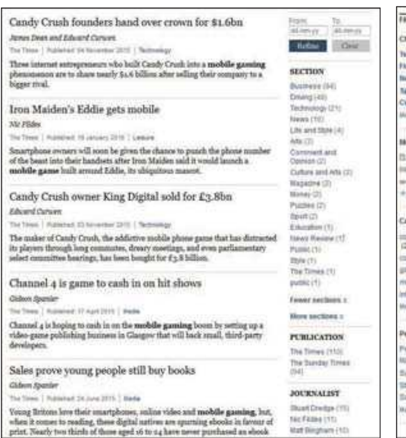
此外，英国的《金融时报》（Financial Times）《每日邮报》（The Daily Mail）和《经济学人》（The Economist）也都陆续开始介绍手游行业的相关事件和趋势。当然，类似“开发手游并利用之寻找癌症基因”这样的内容，显然并不是真正深入到行业内部的商业分析。

最后可能要提一下的是《纽约客》（The New Yorker Magazine）。严格而言《纽约客》是一家并非那么大众的媒体——它是一本知识分子小清新杂志——如果说其他媒体往往像是对读者说“看，我们玩了这个东西！”那么《纽约客》的格调通常是：“我知道你们都玩了这个，但你想知道高手怎么玩的吗？”如果硬要类比的话，也许《三联生活周刊》和它稍微有一点像，但实话说还是要差一点。

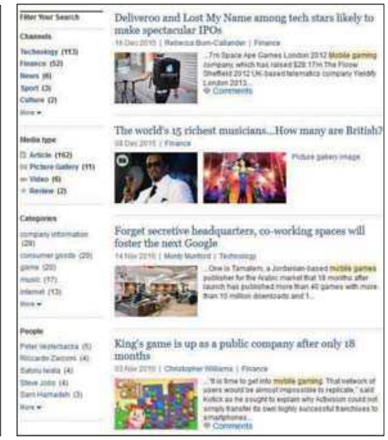
去年，《我的世界》登上了这本杂志的封面，触乐也曾对该事件进行过报道——这本身也是游戏进入主流社会视角的标志性事件，尽管进入这个角度依然是带着点困惑和质疑的声音。对于手游的报道往往分布在这家媒体的“文化圆桌”和“科技”等板块中——你看这个名字，文化圆桌。



《福布斯》有关手游报道的文章标题，都可以概括内容的重点



《泰晤士报》的部分手游内容



《每日电讯》关于手游的一部分报道



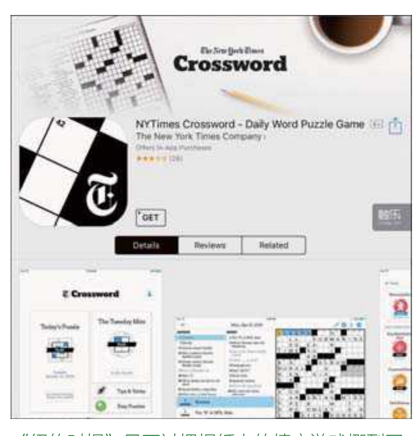
《经济学人》关于手游的报道



纽约时报的封面文章



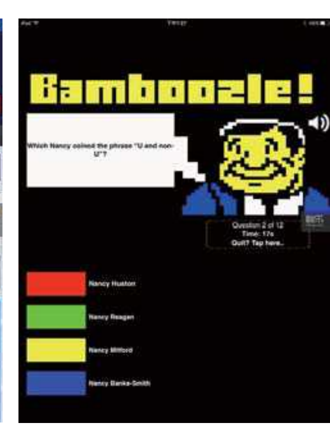
《卫报》对手游的报道非常详尽，和《华尔街日报》的网站有点相像



《纽约时报》只不过把报纸上的填字游戏挪到了苹果商店里



英国《每日电讯》报的赛马游戏



《每日邮报》的新闻问答游戏

三

除了报道手游外，这些积极拥抱新时代的主流老媒体，也积极开发游戏形式的App以探索媒体的新边界——尽管这种探索往往真的还只停留在探索的阶段。

举例而言，《华盛顿邮报》去年根据美国的总统大选，推出过一个叫《Floppy Candidate》的搞笑游戏，游戏带着揶揄的意味，实际上却在提醒民众关注大选本身。触乐也曾报道过这款游戏。

《纽约时报》早在2014年就在苹果应用商店内推出了自己的填字游戏，并且在2015年还推出自己的VR视角App，并给所有《纽约时报》的美国订户赠送了一个Cardboard邀请他们来体验。

《每日电讯》报2014年开发过自己的赛马类游戏《Telegraph Fantasy Racing》。

英国《每日邮报》比其他媒体的步伐更快——早在2010年就推出了一款App游戏《Bamboozle》。里面有很多常识问答，诸如“IMDB是互联网电影网站，那么IBDB又是什么？”等诸如此类的问题——围绕着社会常识和热点新闻而展开。

除此之外，前面提到的其他主流平媒均在手机平台推出了自家的新闻报道App以及符合自己读者定位的诸如运动、美食等应用，但并没有太多的游戏内容——在这一点上，电视媒体更先进一点。比如BBC Worldwide就推出很多Apps游戏。

四

今天虽然说的都是西方主流媒体的特色，但是我觉得也有必要提一下我们国内的主流媒体对于手游的关注情况——隶属于人民日报社的“人民网”有自己的游戏频道，并号称“最权威的中文游戏网站”。隶属于《光明日报》社的“光明网”也有自己的游戏频道，截稿时的置顶文章是1月22日的：“官媒：该狠狠管管涉黄涉暴的‘网络直播’了”。隶属于新华通讯社的“新华网”的游戏频道首页报道则是转载北京晨报的“手游业第一轮大洗牌进行中”。分别隶属于中央电视台、中国国际广播电台的央视网和中华网也都有自己的游戏频道。

当然，我非常清楚，主流媒体对于手游这个行业的报道力度的增强，恐怕与苹果所引领的智能手机风潮有着直接关系——毕竟报道任何手游，都相当于和苹果和Google旗下的相关产品信息有关。纵观这些媒体，一个通常的感受是——当这些媒体普遍还停留在手游的新项目、新玩法或者新技术时，就说明对这些媒体而言，手游还是边缘化的；而如果媒体的报道中聊起手游的重要内容更新、与真正来自手游内部的生态和经济系统，就证明在这些媒体的心目中，手游已经是一种主流文化。

而从对这些媒体的简要观察中，我们也可以发现——恐怕商业领域的人对手游的信息是最为欢迎的。P



光明网游戏频道首页

LPL，征向何方？

文 | Yarrn



S2–S6，老牌战队的落寞

S1赛季全球总决赛因为国服开服晚没能有机会参加，S2赛季WE和IG一同折戟，S3、S4皇族万年亚军，S5赛季中国豪强则于八强止步……不知不觉中，我们已经步入了S6赛季，《英雄联盟》也不再像最初那般单纯的“212”“三级野”，开始有了自己的特色和打法。但是，我们却依旧有着难以弥补的遗憾——LPL战队从未拿过全球总决赛冠军！玩家其实要得并不多，就是想可以买一款自己国家战队夺冠的限定皮肤，可是这么久了，这个愿望最终没有实现，而且不知道会等多久。

MOBA界的另一款游戏《DOTA2》的TI5国际邀请赛中虽然中国战队CDEC屈居亚军，但IG拿过TI2的冠军，Newbee拿过TI4的冠军，似乎这样看来我们也不需要太遗憾，因为失败可以激发我们再次夺冠的强烈愿望，至少这一目标我们不止一次达到过。但是，LPL呢？

我想无论是业界的知名人士，还是某个强势战队的队员，都不敢夸下“夺冠”海口。S3、S4我们距离冠军那么近，却始终够不着那个奖杯，无论再强力的战队似乎都挡不住“韩流”的冲击，只能沦为别人登顶的垫脚石。

在S4结束后的S5春季赛保级赛中，夺得全球总决赛亚军的SH皇族战队甚至掉级降入LSPL，不得不收购VG.P战队组建RNG（RoyalNeverGiveup）以留在LPL联赛。此情此景真不得不让我们感叹，也许老牌战队真的已经落寞了。

S6，新的起点

S6赛季LPL使用BO3赛制取代了以往的BO2赛制，将使用BO3（三局两胜）作为LPL的基础赛制，可以给队伍更多的发挥空间去尝试不同的战术策略，创造出更为直接的竞争价值。但同时BO3也具有一定劣势，在极端情况下，可能会比之前赛季多出一半的比赛，比赛时长的增加无疑是对选手们又一项严苛的要求，为避免选手因比赛密度的增大，过于疲劳导致比赛质量下降，在BO3的基础采用分组赛制取代了以往的全组双循环赛制，与传统的体育联赛分组方式相近，也一定程度上使电子竞技这项活动趋于合理化与标准化。

上赛季强势的EDG与LGD战队，这赛季初则遭到RNG与QG的全面压制。Marin加入EDG应该是这个冬季转会期最重磅交易之一，顶着S5总决赛冠军MVP的光环能否给LGD带来实质性的加强，这一点非常重要。

LGD

LGD一直以来都是以中下为核心的战队，虽然TBQ在S5发挥让人失望。但不可否认的是TBQ是最适合LGD的打野，可以能让出大量野区资源，疯狂保护中下两路，还不落后自身的发育。Xiaoxi作为新入队的打野，容易上头、不够沉稳这些都是必须磨砺才能改变的缺点，但我想目前的局势下，LGD或许并不会拿春季赛来磨砺新人。

QG

QG上赛季的表现可以说是让人惊喜的，弱点似乎在于下路组合能力不足，于是，他们找到了Uzi，狂小狗的加入无疑提升了QG的下路实力，可这未必就是好事。我们都知道SH皇族之前的打法是围绕Uzi来进行的“4保1”打法，因为有着Zero的保护，Uzi的VN可以肆无忌惮的疯狂输出。但是Uzi加入OMG全华天团后便没有了这种情况，也许狂小狗的加入让OMG陷入了一个“保谁做核心”的难题，而这个难题势必也会影响到QG。

QG上赛季的策略是靠中野建立优势，然后才开始关照其他路，如果让Uzi像爱射佳怡那般稳稳发育，我觉得QG其实需要的Namei而不是Uzi，并且稳扎稳打的风格其实对Uzi的能力是一种浪费。

虽然QG在春季赛前期制霸了全场，但自从折戟LGD之后，QG已经三连败，甚至用输给EPA来狠狠打了现场解说的脸。

Snake

Snake相比S5人员并无太大的变化，圣枪哥颇有一番上单霸主PDD的风范，但圣枪哥虽能打穿一路，却不能像OMG的大哥Goging一般拯救队友于水火中，这一点还

需要Snake的指挥或者圣枪哥自己来学习进步了。

M3

M3失去了Dade后，整个春季赛截止目前就赢过3局，在3月31日与Snake的第一场比赛中，整体发挥还是可圈可点，逼得Snake一直没有找到自己的节奏，但最后还是丢龙葬送了微薄的优势，最终把赛季初赢过的比赛又给还了回去。

WE

WE原打野Spirit和教练不合，最终远走LCS加盟FNC。其实如果看S5赛季后半段的赛事，Spirit的发挥依旧是可圈可点——回旋踢，插眼踢，R闪踢！可是Spirit激进主动的打法让队友跟不上他的节奏，而他又依旧我行我素，最终葬送了WE的整个S5。

新加入的打野wushuang是国服高分路人，之前曾在ACFUN战队效力的他因原俱乐部直到本赛季才重返职业赛场。但wushuang无疑没有找到LPL的节奏，他的打法仍旧有着深深的路人气息，想要真正在LPL的战场上收获荣誉，wushuang依旧需要磨砺。

截止第八周，WE在S6的LPL战场表现相当优秀，本赛季我们押宝在它身上似乎也未尝不可。

EPA

作为LPL的新成员，可谓一路被欺凌到了第八周，堪比每届世界总决赛中的外卡队，但是他们爆冷击败了本赛季的榜首QG，虽然有QG状态下滑的原因在，但EPA的自身实力也不容小觑。

EDG

EDG新赛季并没有太大的引援动作，但由于AmazingJ下放到了二队，只剩下Koro1一人不知道能不能撑住EDG这一片天。作为横扫S4、S5赛季LPL战区的强队，我们曾不止一次希望它能带领LPL拿下世界总决赛冠军奖杯，不知道延续了S5阵容的EDG能否吸取经验，再创辉煌。

IG

S6的IG除了把原本的ADC替补Time换上场并无太大变化，这支老牌战队作为电竞豪门，稳定的阵容发挥依旧不错。姿态虽然很尽力的在改善自己，但依旧少些PDD的果敢和统御能力，希望他能改善自己，和IG一起走上巅峰。

同俱乐部的DOTA2分部曾拿下TI2的冠军，我们也希望有一天IG可以拿下某赛季LOL世界总决赛的冠军。

VG

VG引入了UP的上单LOONG以及SKTT1的替补中单Easyhoon，但在目前的比赛中表现只能说尚可。Dandy回到了打野位，似乎VG只剩下了下路有短板。

因为之前准备转会去QG的死亡宣告被Uzi的突然加盟打乱计划，他与管理层之间的矛盾似乎便需要解决，不知道这会不会影响这个赛季的发挥。

送走了Mata换来了Easyhoon，VG似乎有了问鼎王座的实力，但6胜7负的战绩显示VG依旧有需要解决的问题。

OMG

全华天团最终还是分崩离析，Gogoing为首的OMG元老的退役让这个老牌战队得以换血，新人加入少了内斗也许会更利于OMG的发挥。

就目前的阵容来看，OMG上路依旧偏弱，Xiyang在S5使用的上单英雄都偏功能性，Carry能力值得考究。但最重要的一点，OMG一直在坚持使用全华班，也许只有他们站上总冠军的领奖台，才真正证明了LPL战区世界第一的位置。

RNG

RNG大抵是本赛季阵容最豪华奢侈的战队，无论哪个位置都有LPL当今最顶级的选手在。

打野MLXG是华人打野里仅次于厂长的打野选手，但在逆风下承担了RNG全队的Carry压力。Mata、Looper的这两位SSW的冠军成员加入或许可以大大缓解他的压力，让MLXG变得更加狂野具有侵略性。

Namei无疑是有着超强实力的，虽然曾经跌落过职业生涯的低谷，但线上稳健、团战自爆又有输出爆炸的他无疑只有EDG和LGD的下路才能有一战之力。

Mata虽然对线并不强势，但作为军事指挥却相当强悍，如果S6他可以展示出自己在SSW时期的强大运营指挥能力，配合MLXG或是Insec必定可以打出当年SSW的强悍。

HYG

作为和EPA一同升入LPL的战队，HYG的状态似乎还不如EPA，1胜12负的战绩如果再不努力，就只能去保级边缘挣扎。作为新秀，我们更希望他们的到来可以冲击LPL，而不是草草露一脸便又回LSPL。

LPL，征向冠军

在S3、S4我们抗韩，似乎我们和冠军之前的差距只剩下韩国战队。在S5却抗欧，甚至在和外卡队的比赛中都险些失败。外援的加入虽然大大提升了战队的实力，却也让战队变得盲目自信，认为LPL是世界第一赛区。有S5的教训就够了，就像中国DOTA2一样，可以失败，但必须雪耻!

电竞的蓬勃发展让选手待遇得到提升，也同时削弱了他们的忧患意识。俱乐部越来越注重商业效益，却对成绩不再看重，这不该是电竞的模样！

2016IEM中QG和RNG作为国内的巨头却失败的难以想象，虽然输给SKT不算意外，但FNC的胜利却不得不为LPL的各个战队敲响警钟！世界总冠军的路上除了韩国霸主，又多了欧美列强，而中国勇士何时才能取得冠军？P

LPL2016春季赛积分：

A组积分情况：

排名	战队	胜负场		积分
1	QG	10	4	10
2	WE	9	4	9
3	Snake	8	5	8
4	LGD	5	8	5
5	M3	3	10	3
6	EPA	3	11	3

B组积分情况：

排名	战队	胜负场		积分
1	RNG	10	2	10
2	EDG	9	4	9
3	IG	7	6	7
4	VG	6	7	6
5	OMG	7	5	7
6	HYG	1	12	1



左 S6春季赛积分榜

右 中国战队何时才能举起奖杯？

煮酒论三国，我说我有理

《三国志13》推出后，评价日趋两级分化，在游戏数量极大丰富、3A大作随时可以玩到的现今，会出现这种情况非常正常。一千个人心中有一千个哈姆雷特，所以单纯“好”或者“坏”的评论是毫无意义的。对于《三国志》系列来讲，存在即为奇迹，对于一个有30年历史、推出过十多代作品的游戏系列，我们实在不应该要求太多。所以我们今天也就不评论游戏本身的质量了，换个角度切入，让我们结合历史，看看游戏中有（奇）趣（葩）的设定，如果你看了下文，能呵呵一笑或者皱眉思索，我们的目的也就达到了。

十八路诸侯，终于到齐了

“十八路诸侯”叫了这么多年，总算是名副其实了

文 | 陶冬

历代《三国志》游戏，都会有〞十八路诸侯讨董卓〞这个剧本，这个早期剧本也是喜欢用自定义武将的休闲玩家的首选剧本，其主要的特点是空城多没有太过强势的电脑生存容易，还有一些诸如许昌起家就可以截获曹老板大批人才的甜点。

按《三国演义》的说法（就史实来讲，这十八位中有些人并没有参加过讨董卓），十八路诸侯是指如下这些人——第一镇，后将军南阳太守袁术。第二镇，冀州刺史韩馥。第三镇，豫州刺史孔伷。第四镇，兖州刺史刘岱。第五镇，河内郡太守王匡。第六镇，陈留太守张邈。第七镇，东郡太守乔瑁。第八镇，山阳太守袁遗。第九镇，济北相鲍信。第十镇，北海太守孔融。第十一镇，广陵太守张超。第十二镇，徐州刺史陶谦。第十三镇，西凉太守马腾。第十四镇，北平太守公孙瓒。第十五镇，上党太守张杨。第十六镇，乌程侯长沙太守孙坚。第十七镇，祁乡侯渤海太守袁绍。第十八镇就是曹操自己。

不过，这个剧本其实一直都是名不副实，因为在此前若干代游戏中，十八路诸侯从来没有到齐过。此前《大众软件》曾经在〞数字化三国〞这样的专题里专门讲过，玩家就好像班主任，在点名的时候就发现总有几位这样那样的理由没来。

到了《三国志11》时，出勤率大为提高，只有广陵太守张超没有出场。不过还有很多不是以君主身份出场的（没办法，城少不够分），没有自己的地盘和人马，难免有出工不出力的嫌疑。

到了《三国志13》，十八路诸侯终于尽数出场，并且大都有了自己的地盘，比如说上党张扬、河内王匡、广陵张超，广陵太守

张超不但出场，不但有自己的城池，居然还有一名属下臧洪，待遇是一步登天了。

虽然还是有乔瑁、袁遗、张邈没有地盘，那是实在没有地方再放城了，相信光荣已经尽了力。

这里说几句题外话，本代城池数增加到60个（《三国志11》为42个）。中原、西南、东南都加了不少，西北加了金城、武都。不过西南加的都是蛮荒之地，东南相当于加了士燮一家势力，对游戏整体影响都不大，而中原加的这七八座城对游戏走势影响太大，就说“讨董卓”这个剧本，袁绍就受益极大，开局不久占领了中山、巨鹿、甘陵（均为新加城池），统一北方极为迅速。不过古来说“得中原者得天下”，也算说的过去吧。

从游戏整体角度来说，十八路诸侯是否补齐，有没有各自的城池，并不是十分要紧的事情。但光荣却花心思去补齐了，好像是在给玩家一个交代，实际上是给自己一个交代，“十八路诸侯”叫了这么多年，总算是名副其实了，从一个侧面，也能表现出光荣认真且不断进取的制作态度。

说完游戏说历史，前文已经提到，演义中的十八路诸侯，有几位并没有参加讨董，他们是北平太守公孙瓒、北海太守孔融、西凉太守马腾、徐州刺史陶谦、上党太守张杨（其官名用的是演义的提法，与史实略有出入）。公孙瓒当时屯兵右北平，在抵御乌丸和鲜卑。孔融忙于应付黄巾军，这一点在演义中也有体现。马腾还在西边闹事反抗朝廷，自然也不会参加讨董。陶谦没有参加讨董，他在徐州忙活自己的事儿。陶谦这个人，在演义中是谦谦君子敦厚长者，历史上可能也不是那么回事儿，因为记载偏少，对陶谦这人的评价陈寿、范晔、司马光这样的大家都看法各一，本文也就不再多说。至于张扬，他当时确实有个千把人的部队，但没有固定的地盘，属于流浪军。

参与讨董的这十三家，也并非如演义里描述的那样兵合一处威逼洛阳，袁绍、王匡屯兵河内，孔伷屯兵颍川，韩馥屯兵邺县，袁术屯兵南阳，张邈、刘岱、桥瑁、袁遗、张超屯兵酸枣，曹操可能是和张邈在一起，孙坚应该是与袁术有某种依附关系（从属或者半从属）。在酸枣这几家会盟时，遥尊袁绍为盟主，登台宣读盟词的是臧洪（就是前文提到的张超的属下），这个人大大有名，后来被袁绍围城，把自己的爱妾杀了分给将士充饥，这事儿后世史家怎么评论的都有，笔者位卑言轻，也就不说啥了。

最后说一句，历史上最先号召诸侯共讨董卓的，不是曹操，而是乔（桥）瑁。“东郡太守桥瑁诈作京师三公移书与州郡，陈（董）卓罪恶，云见逼迫，无以自救，企望义兵，解国患难。”看看《三国志13》中乔瑁的立绘，正是潇洒提笔做书的样貌，禁不住给光荣点个赞。



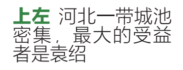


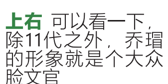









上左 河北一带城池密集，最大的受益者是袁绍


上右 可以看一下，除11代之外，乔瑁的形象就是个大众脸文官

中左 其实讨董卓这事儿，除了画面上这几位，包括刘备在内其他人都是跑龙套的


中右 讨董卓的剧本，是代代《三国志》必有的剧本

下左 这是姗姗来迟的广陵太守张超，从这张图可以看出，前12代他都缺席了

下右 这是张超的手下臧洪，是13代新增加的武将

爱恨缠绵纠缠不清的亲密度和羁绊

三国人物关系学，这可是一门大学问呀！

文 | 中崎峻

既然《三国志13》是个人制模式（不是只扮演君主），那么交友、结伴是少不了的事情了。尤其是黄巾剧本有大量空城还有一大批中前期优秀的武将，拉好关系，自立山头，横扫六合，一统天下，岂不快哉？！但是很快玩家们就会发现，你要不要这么坑我？！在野身份要什么没什么，指望每月3次刮地皮（在城内的街上使用调查可以有一定几率获得金钱，这种模式被笑称为刮地皮）那点钱还不够买几个名品呢，不给人家好处就想拉关系提高好感？谈理想谈人生？对不起，人家一句你挺有趣的就打发你了，这年头，果然没点好处谁都不会理你的！于是乎见天儿蹲在想要拉关系的武将的城里，帮他干干活什么的，勉强提高好感度到80点，用省吃俭用挤出来的那点钱买个对胃口的名品，触发任务后你发现，让你跑路调查五岳找仙酒的人都是真心爱你的人！找你要各种宝物的人都是标准的贪财鬼！至于那些说找你要3000其实要走你基本全部金钱的都是大贪污犯！（此处为早期版本的Bug，任务中说要3000金钱，如果你身上的金钱比较多，可能会被直接刮走90%以上，此Bug在后续升级中已经解决）一声锣响，总算是朋友了！哈哈！但是你还是太天真了！这才是Lv1！什么好处对你都没有！最多就是立个Flag表示你和某某武将建立了朋友关系，后面还有大亲友、莫逆之交乃至夫妻、义兄弟关系等着你！而且只有从大亲友关系起，双方内政、军事等才可以一起获得更多的加成。看看自己的钱包，呐，我说，咱还是抬头看天吧，眼泪掉下来也可以说是风吹的，嗯……当然了，玩家也可以一开始仕官，拼命干活拿赏金，这样可以一边干活一边交友，相对比白手起家的纯在野身份省心一些。不过过程同样是虐心的，至于想着拉好关系自立山头什么的，忍得住枯燥也可以做到，不过当你终于凑出来了几个好友可以拉山头的时候，你会发现，根本没人理你啊！就是夫妻关系都不来帮你，这时候你想怒删游戏都是正常的。想想曹老板起家时的盛况，“操大喜，于是先发矫诏，驰报各道，然后招集义兵，竖起招兵白旗一面，上书‘忠义’二字。不数日间，应募之士，如雨骈集。一日，有一个阳平卫国人，姓乐，名进，字文谦，来投曹操。又有一个山阳巨鹿人，姓李，名典，字曼成，也来投曹操。操皆留为帐前吏。又有沛国谯人夏侯惇，字元让，乃夏侯婴之后；自小习枪棒；年十四从师学武，有人辱骂其师，惇杀之，逃于外方；闻知曹操起兵，与其族弟夏侯渊两个，各引壮士千人来会……不数日，曹氏兄弟曹仁、曹洪各引兵千余来助。曹仁字子孝，曹洪字子廉：二人弓马熟娴，武艺精通。操大喜，于村中调练军马。卫弘尽出家财，置办衣甲旗幡。四方送粮食者，不计其数。”人和人真是不能比呀。当然，这个同样也可以算是早期Bug，但是这个Bug的确比较伤玩家的心，该问题也在后续的升级中才得以解决。

所以，奉劝大家一句，别一上来就玩在野玩情调，设立自己君主登场日子会好过的多。当然，这么着和游戏个人制有点儿不搭，又变成君主制的了。

游戏中一般情况下，羁绊只有4级，朋友、大亲友、莫逆之交、义兄弟（夫妻）为通常情况下的羁绊，而其他比较特殊的有lv1的兄弟、Lv2的亲子以及Lv5的特殊羁绊。特殊羁绊均为在历史或者演义中





上左 不求同年同月同日生，只愿同年同月同日死。皇天后土，实鉴此心，背义忘恩，天人共戮！

上右 桃园之誓，大概是所有羁绊的始作俑者

下左 在野万事难呀，要靠“捡钱包”过日子

下右 自立山头拉基友，此时就体现人际关系的重要性了















上左 曹老板密集的关系网，就是他称霸天下的基础

上中 就历史而言，曹操和荀彧关系的演变，可以进行仔细研究考证，游戏中这个5级羁绊，遮盖了太多的东西

上右 人在曹营心在汉，徐庶和刘备这个5级的羁绊，也许是最悲情的羁绊了

下左 吾得孔明，犹鱼之得水也

下右 兄弟之情强于夫妻之情，这个设定总觉得怪怪的

那些留下不少记载的关系。比如曹操和荀彧之间，其特殊羁绊为“吾之子房”，就源自《三国演义》第十回“勤王室马腾举义 报父仇曹操兴师”中：操在兖州，招贤纳士。有叔侄二人来投操：乃颍川颍阴人，姓荀，名彧，字文若，荀绲之子也；旧事袁绍，今弃绍投操；操与语大悦，曰：“此吾之子房也！”

再比如形容君主和臣下关系亲密无间著名成语“鱼水之交”，一样出自《三国演义》第三十九回“荆州城公子三求计 博望坡军师初用兵”中。“却说玄德自得孔明，以师礼待之。关、张二人不悦，曰：‘孔明年幼，有甚才学？兄长待之太过！又未见他真实效验！’玄德曰：‘吾得孔明，犹鱼之得水也。两弟勿复多言。’”所以在游戏中，刘备和诸葛亮之间的羁绊名称就是“鱼水之交”。倒也是还这个成语一个出处了。

不过比较有意思的是刘备和徐庶之间同样存在Lv5的特殊羁绊“英主和王佐”，众所周知，徐庶辅佐刘备时间很短，虽然《三国演义》中有“走马荐诸葛”的段落，但是以此为设定特殊羁绊的理由也略嫌牵强一点，而且很讽刺的一点是，在《三国志13》中，如果是被敌人策反的武将，该武将和原君主之间就变成了拒绝仕官状态，即使两人关系很好，也无法进行登用和或者拉拢。而刘备和徐庶这对有着特殊羁绊的一对，恰恰会因为历史事件的进行，徐庶不得不离开刘备去曹操处仕官，从此二人在游戏中，再无可以珠联璧合发动羁绊的可能，着实是让人唏嘘。

而另一对同样比较有意思和值得寻味的是诸葛亮和马岱之间的“信义之剑”这个特殊羁绊了。马岱出身凉州，直到刘备平定益州的后期才跟着马超一起投奔刘备，而且和马超一直负责笼络羌中、防卫蜀汉政权北方的任务。在《三国演义》中，马岱作为蜀军武将初次作战都到了刘备死后诸葛亮七擒孟获的时候了，而史书《三国志》中连马岱的传都没有，其事迹仅见于《三国志·马超传》以及《三国志》中其他相关人物传记及裴松之的注，再加上其他相关史书的零星记载而已。但是《三国演义》中，马岱作为数次参与诸葛亮数次北伐的武将，也经常能露个名字。

要说马岱最著名的事迹就是诸葛亮临终之际授命马岱，斩杀魏延。仅以此为基础就设定一个特殊羁绊恐怕同样显得牵强单薄，不过考虑到马岱和诸葛亮这对特殊羁绊所存在的时期已经基本算是后期了，而且又是人才相对单薄的蜀国，利用特殊羁绊来更快一点完成内政等，也可以理解。而且纵观马岱一生，久经沙场、多负辛劳，作战冷静，对诸葛亮每次交付的任务都能很好的完成，深得信任，也的确担当的起“信义之剑”的名字。

在《三国志13》中，想自立山头的时候，有羁绊的武将基本都会过来帮你（初期版本不会，后修正），但是这个前提是该武将和原君主的关系。比如你是没可能拉来关羽、张飞的，因为他们和刘备有着特殊羁绊，同样你也无法拉来和曹操有着特殊羁绊的夏侯惇、荀彧，不过夏侯渊这样和君主没特殊羁绊的肯定就来投奔你了。而且羁绊中存在兄弟、亲子关系的，即使你和他们达成Lv4的义兄弟或者夫妻关系，也还是优先默认血缘之间的关系，基本是没什么可能直接投奔你的。于是这样有的时候就会出现一些很萌很喜感的画面：笔者曾经用小乔和其他武将搞好了关系，然后在豫章自立山头，这时候孙策已经从袁术处独立，小乔和周瑜也是夫妻关系，自立山头的时候。周瑜根本不为所动，仍旧留在了孙策处，仔细一看，原来这对该死的基佬！什么时候就把特殊羁绊发展出来了！AI之间如果是存在特殊羁绊关系的，在游戏中AI会自己随着互相好感的提高而发展出来，这闪瞎双眼的浓浓基情！这宁可要基友，也不要媳妇的态度！要这郎君何用啊！最可恨的是，独立之后这该死的周公瑾还没事了从小乔这里挖一挖刚登用上来的一些武将，疯狂拆自家媳妇的台！喂~~美周郎，你这么能作，你媳妇这次可全知道了哦……再比如早期未更新的版本中，黄巾之乱剧本里，曹操是先属于何进势力的，董卓进京剧情触发后，曹操会暂时下野，然后起兵自立，而董卓全盘接收了原何进势力剩余成员，曹操的卞夫人一般也就成了董卓的部下，这闹什么两地分居啊你们！两口子一个君主一个敌对联合势力的部下，这满心塞，还能不能一起愉快玩儿了啊！好在铃木亮浩似乎也觉得这样不妥，在后来的版本升级中，终于修正了这个问题，可算是帮曹老板解决了夫妻两地分居的苦恼了！

嘴炮流的历史考证

论劝降之终极奥义

文 | 摩卡

要问《三国志13》最大的游戏Bug是哪个，相信大多数玩家会说是嘴炮流统一大法，只要辩才出众，光凭一张嘴就可以让所有对手不战而降。

接到劝降任务，到对方君主所在城市后，去拜访一个高忠诚、高义理的武将，选择笼络，对方会直接将你骂出去。此时市政厅会出现两个选项：谈判与最终交涉。先选谈判，会有武将来和你论战，要论战战胜三名武将，再去选择最终交涉，君主考虑后就会立即同意或者进入舌战，你胜利后即可劝降对方。

这确实是一个严重的Bug，但我要说这是个玩家喜闻乐见的Bug，如果你想利用一下获利，用就是了，对游戏进程不会有其他关联影响，如果你不屑于用，当它不存在就是了，Bug也不会主动跳出来影响你游戏。

虽然出了这么大的问题，但是我要说，本代游戏能够劝降真是太好了。早前的《三国志》，即使你占领了绝大多数城市，对手只剩下一个城，也绝对劝不降。这无疑与史实不符，还无端增加玩家的倦怠感，很多玩家统一大半就会放弃重开档，一则是因为继续游戏难度方面已没有任何挑战，委任电脑也可以迅速统一，二来也不愿意不厌其烦地一家一家的捏死小势力。

同时，我还要说，这个Bug劝降过程与历史上真实的劝降过程，相似度极高，只要做通路对方重臣的工作，劝降易如反掌。不信？我们看看《三国演义》中与“劝降”有关的文字吧（史实与演义有出入，但都不是根本性的）。

最早的是袁绍占冀州。袁绍预夺韩馥的冀州，就密信给公孙瓒，说共攻冀州，平分其地。馥慌聚荀谌、辛评二谋士商议。荀谌建议请来袁绍应对公孙瓒，长史耿武反对。馥曰：“吾乃袁氏之故吏，才能又不如本初。古者择贤者而让之，诸君何嫉妒耶？”于是袁绍得冀州，尽夺韩馥之权。馥懊悔无及，遂弃下家小，匹马往投陈留太守张邈去了。（第七回 袁绍磐河战公孙 孙坚跨江击刘表）

从这个例子我们可看出，君主遇战降这样的大事时，一般都会征求重臣谋士的意见。而韩馥本人的心态也颇值得玩味，“吾乃袁氏之故吏”是说袁家势大且与我有渊源，“才能又不如本初”是说我能力不行，“古者择贤者而让之”是说我没有野心。所以与之相对应的，游戏中野心小、能力低的君主，应该比较容易劝降，这样才合理，而《三国志13》的设定，大致也是顺着这个路子来的。

濮阳攻吕布之时，宛城战张绣之日；赤壁遇周郎，华容逢关羽；割须弃袍于潼关，夺船避箭于渭水，这说的是曹老板一辈子著名的几次大败仗。这些让曹老板吃瘪的狠角色中，张绣是名气最小的（当然，他身后的谋主贾诩大大的有名），最后还归顺了曹操，那么曹操是怎么劝降张绣的呢？

曹操预说降张绣，派刘晔为使。“晔至襄城，先见贾诩，陈说曹公盛德。诩乃留晔于家中。”（第二十三回 祢正平裸衣骂贼 吉太医下毒遭刑）

这段话亮点突出，刘晔来说服张绣，不先见张绣先见贾诩……接下来贾诩说明为什么要选曹操而不是袁绍，入情入理，张绣听从了贾诩的意见，也算给自己一个好的归宿。从这个例子可进一步看出，重臣在君主战降选择上的重要发言权。

上面讲的例子并不是孤例。刘琮投降曹操时，蒯越、韩嵩、傅巽、王粲等人的意见至关重要。后人有评这些人为了自己的富贵，撺掇着主子投降，讲的都是歪理，而且这些人也确实因为劝说刘琮投降一事得到了奖赏。但仔细想想就该明白，当时荆州的局势，不降曹操，那也必为刘备所占，他们不过是更看好曹操而不是刘备罢了，只是演义尊刘贬曹的调子，这些人成了白脸儿奸臣。

最有名的劝降，该是赤壁之战之前曹老板劝降孙权。这个情况有些复杂，“武将或有要战的，文官都是要降的”，部下的意见不统一，孙权举棋不定。孙权最大的犹豫，不是该不该和曹操打，也不











上左 Bug劝降最重要的一点，是在政厅出现“谈判”和“最终交涉”两个选项

上中 第一个前来论战的华雄被轻易地说服了

上右 正常的游戏设定中，像曹操这样的志在天下的君主，是无法劝降的，游戏给出的提示也是如此

下左 拿到对方重臣的联署书，劝降就基本成功了

下右 Bug状态下，强大如董卓者，也会乖乖投降，根本不需要十八路诸侯什么的

是能不能打赢，他关心的只是投降后个人的利弊得失。这一点鲁子敬看的很清楚，所以他也对症下药，说的是什么呢？“众人皆可降曹操，惟将军不可降曹操。”“如肃等降操，当以肃还乡党，累官故不失州郡也；将军降操，欲安所归乎？位不过封侯，车不过一乘，骑不过一匹，从不过数人，岂得南面称孤哉？”这是告诉孙权，你投降最多只能封侯，想称孤道寡那是万不可能了，于是孙权准备决战到底。这与《三国志13》的设定也颇为相符，像曹刘孙这样志在天下的君主，不会满足于封候啥的，所以不可能被劝降（当然，Bug除外）。

接下来说说投降君主的待遇（下场）问题。我觉得这一点的设定上，游戏未必与历史看齐。历史上，投降君主少有被重用的，但至少在三国时期，投降君主的总体下场还算不错。你说刘琮？刘琮被杀是演义中的说法，就史实而言，刘琮被曹操封为青州刺史，后迁谏议大夫，爵封列侯。上文提到的韩馥，他倒非善终，不过不是袁绍杀的他，袁绍用计夺取冀州后，韩馥被迫投靠张邈，之后张邈与袁绍的使者见面，韩馥以为是要对付自己，于是在厕所中用小刀自杀了。其他的例子，从有名的说起，刘禅、孙皓、刘璋、张鲁，至少都是善终。

在游戏中比如你劝降了刘璋，他手下的太守到了你手下还是太守，而刘璋本人，因为参数比较不好意思，只能当普通一将了。这种设定虽无什么问题，但对比孙权不肯降曹的原因，觉得劝降的君主也应彰显其地位的不同，直接默认为新建军团的军团长，其原有领地都是军团领地，是不是更有人情味一些？

让人赞叹或脑洞大开的立绘

那张面孔后面，到底隐藏着什么样的秘密

文 | 坺金

首先解释一下立绘，立绘是日语立ち絵的中文写法，一般是指游戏或者动漫中的人物肖像，在本文中特指《三国志13》中的武将半身像。

《三国志》系列，与立绘拉上关系，是12代及之后的事儿，此前的武将只有头像没有肖像，和立绘不搭边了。

记得最初得知《三国志12》要将武将头像改成半身像时，着实兴奋了很一阵子。不过这个堪称革新的大举措，并没有能让《三国志12》讨得大多数玩家的欢心，某种意义上还拖了后腿。《三国志12》后期剧本缺失、武将总数太少，极有可能是因为工期太紧，全部武将立绘工作量太大无法完成，只好忍痛将后面割了。

好在光荣在《三国志13》的制作过程中吸取了经验教训，留下充足的时间，至少立绘方面，做到了足量，其中还有些让人惊喜的亮点。

第一个亮点来自于名将群，曹操、关羽、诸葛亮、吕布这些人，关二爷的立绘甚至有12张之多。当然你可以说12张也就只有两个模子，也可以说“高位”的立绘就像是穿上了黄金圣衣，但从程序实现的角度来说，这些都是工作量，也是光荣诚意满满的表现。

第二个亮点来自默默无闻的边缘人物，名将的立绘数量多，默默无闻的边缘人物立绘数量少，数量少就更需要质量上上去。边缘人物不好画，因为可以展现的特点少，不过《三国志13》中，确实有若干边缘人物立绘很出色，让人赞叹或脑洞大开，是为亮点二。

下面就点评一下这些边缘人物及其立绘。这里还是要先声明一下，立绘是从12代才开始有的，不过很多边缘人物12代并未出场，所以13代的立绘是全新的。有些人12代出场了，他们的立绘大部分留用到13代，我们在点评时也就不再特别说明了。

费祎

费祎算不上边缘人物，他是“蜀四相”之一，蜀汉末期的实际掌权者。他能出现在这里是托了AlphaGo的福，AlphaGo与李世石的五番棋大战，让围棋进入了普通人的视野，也让我把费祎这张下围棋的立绘拿出来给大家品评一下。

围棋是中国人发明的，这该是毫无争议的，当然，也备不住什么时候某国人会跳出来说“围棋是我们国家发明的”。流传在世的最早棋谱是什么时候的呢？是孙策诏吕范的对局谱，记载在宋代李逸民《忘忧清乐集》中，共43



上 看看有多少个头像，就知道有多少张立绘了



■ 关羽“高位”立绘


■ 费祎


■ 夏侯楙


■ 乔瑁


■ 夏侯氏

手。关于这一棋谱的真伪，一直有所争议，因为根据历史文献记载与出土文物考证，19路的棋盘，至少是西晋之后才出现的，三国时是17路棋盘。

不过可以肯定，三国时围棋很是流行，据传曹操就是此道高手，而关二爷刮骨疗毒时和马良下的，应该也是围棋。所以如果吕范、马良的立绘，描绘的是下围棋的样子，似乎很顺理成章，但费祎呢？费祎是不是也长于此道呢？

裴松之注《蜀书·费祎传》时引用《祎别传》：于时军国多事，公务烦猥，祎识悟过人，每省读书记，举目暂视，已究其意旨，其速数倍于人，终亦不忘。常以朝晡听事，其间接纳宾客，饮食嬉戏，加之博弈，每尽人之欢，事亦不废。董允代祎为尚书令，欲学祎之所行，旬日之中，事多愆滞。允乃叹曰：“人才力相县若此甚远，此非吾之所及也。听事终日，犹有不暇尔。”

后来曹爽犯境，费祎出兵迎敌，光禄大夫来敏至祎许别，求共围棋……祎与敏留意对戏，色无厌倦。敏曰：“向聊观试君耳！君信可人，必能办贼者也。”祎至，敌遂退，封成乡侯。

费祎的立绘，描绘的正是谈笑博弈间退敌的英姿，光荣考证之认真，又可为之一赞呀。

夏侯楙

在演义中，夏侯楙是百无一用的公子哥，还会吹牛说大话，诸葛亮将姜维比作凤，而夏侯楙则是鸭（吾放夏侯楙，如放一鸭耳。今得伯约，如得一凤也）……

就史实而言，夏侯楙也没有这么不堪，不过光荣在定他的各项参数时，比照的完全是演义（反面典型翻身难），武力和智力全是个位数，整个游戏中也没几个，完全是猪头形象代言人。

诸葛亮初次北伐，曹睿问群臣曰：“谁可为将，以退蜀兵？”忽一人应声而出曰：“臣父死于汉中，切齿之恨，未尝得报。今蜀兵犯境，臣愿引本部猛将，更乞陛下赐关西之兵，前往破蜀，上为国家效力，下报父仇，臣万死不恨！”众视之，乃夏侯渊之子夏侯楙也。曹睿即命为大都督，调关西诸路军马前去迎敌。司徒王朗谏曰：“不可。夏侯驸马素不曾经战，今付以大任，非其所宜。更兼诸葛亮足智多谋，深通韧略，不可轻敌。”夏侯楙叱曰：“司徒莫非结连诸葛亮，欲为内应耶？吾自幼从父学习韬略，深通兵法。汝何欺我年幼？吾若不生擒诸葛亮，誓不回见天子！”

夏侯楙的立绘，描绘的正是他拍胸脯自夸，举拳头盟誓的情形，可谓惟妙惟肖，比之只画出猪头蠢样，强出多矣。

乔（桥）瑁

乔瑁是十八镇诸侯之一，从3代起就基本出场，但一直是龙套人物，讨董卓的剧本就没啥戏份，又短命此后的剧本就没了。

就这么个人物，此前基本上是大众文官脸，说这脸是张猫李狗也没人敢说不是，也没人会在意是不是。

就历史而言，乔瑁在董卓弄权时期，伪造朝内三公的文书送到各地揭发董卓的罪行，是最早发动讨董的人物。本代乔瑁的立绘，描绘的是位有威严的中年文士运笔疾飞的形象，与人物的主要事迹非常契合。

顺便说一句，乔瑁智力69政治72，似乎都还可以往上提一提。

夏侯氏

夏侯氏是张飞之妻、夏侯渊的侄女，是后主刘禅敬哀皇后的母亲，要说也算是身份显赫了。但事实上，她即使不是《三国志13》中受关注度最低的女性武将，也是比较低的几个中的一个。原因大概是因为演义中没有出场，正史中也没有足够的记载。

这样的人物很难画的，因为没有什么参照物。夏侯氏比较让人感兴趣的记载，可能是与张飞结缘的过程，游戏中的人物列传中写的是“出去捡柴时被张飞俘获而成为其妻”，说的跟抢亲似的，实际上也不见得是那么回事，因为两边似乎并没有因此而结仇，后来夏侯霸逃亡到蜀国，因为这层关系还受到了重用。

要出去捡柴，显然不是大家闺秀要干的事情，所以游戏中的立绘画成小家碧玉的样子，最神的是手里还有一束小花，请允许我脑补一下，也许是夏侯氏捡柴累了，顺手摘了山野小花然后准备休憩片刻，而这时张三爷看到了她。

想拿出来品评的立绘还有很多，但限于篇幅，不再多说了。玩游戏之余，挖掘一下立绘背后的故事，是件颇为有趣的事情，由此也可以看出，光荣在立绘绘制这个环节，确实是下了功夫，名将和相当多的边缘人物都表现出来相当的特点。不过也有不足的地方，那就是中坚人物的立绘缺乏亮点特色不足，有脸谱化的倾向。另外，自定义武将的立绘欠精细，也没有进行内政、军事的区分，更加没有“高位”的立绘，这些都是令人失望之处。



男女不平等真的好吗？

平等，不平等，这都是问题！

文 | 龙久

男女平等，如今已是根深蒂固的观念，但在游戏中，是不是男女平等，要不要男女平等，却是众所纷纭难以说清，好吧，先不说这个，先听我说个段子：

某友，费尽九牛二虎之力，说服媳妇陪他玩《三国志13》，于是自定义了自己和媳妇两名武将进游戏打拼，终于占得半壁江山。于是吞吞吐吐地对媳妇说："你知道吗？游戏中男武将都可以同时娶三个媳妇……"看着媳妇慢慢阴沉的脸色，连忙补充道："女武将也可以同时嫁三个老公"。媳妇狠狠地白了他一眼道："你这玩的还是三国游戏吗？"

《三国志》系列大规模加入女武将，是8代及之后的事儿，此前女性角色只有貂蝉和祝融。女武将多了结婚系统自然要跟上，《三国志X》中甚至还有生子系统（《三国志13》的威力加强版也极有可能加这部分内容）。此类游戏设定，多少会增加一些代入感和投入感，这无可厚非。

但是且慢，三国时期实行的可不是一夫一妻制，至少刘皇叔就有甘糜二夫人，后来还有郡主孙尚香（其实远不止这三位啦，没出现在游戏中就忽略不计了）。可是程序预留的配偶代码位置只有一个，这可让刘皇叔如何处理？

光荣大概是想到了这个问题，说不要急我有办法，于是所有武将都可以和刘皇叔一样有三个老婆了。

对于选用男性武将的玩家，目前游戏确实多了一种新玩法，要想娶貂蝉，就得把吕布弄死，不过自己的手上不能沾血，否则貂蝉妹妹成了仇敌就娶不到了。

是的，我承认这也是一种玩法，而且也有一定的乐趣，不过总觉得哪里不对头，《三国志》系列真的要靠这种小噱头来吸引玩家？

而且等等，还有不对的地方，要是玩家选用女武将呢？事实上前面那个段子里说的"女武将也可以同时嫁三个老公"不是事实。事实是女武将在有了配偶后，同其他男性武将羁绊关系达到4级（求婚所需等级）时，就只有结拜而无结婚的可能。

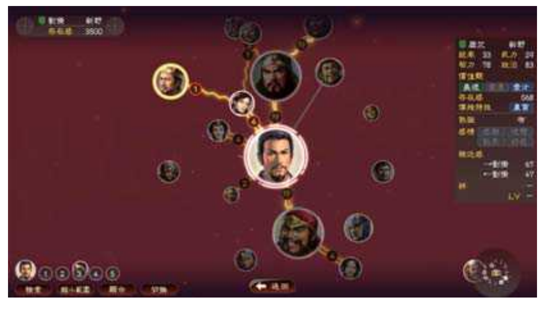
至少在这个问题上，男女并没有平等，但是游戏这么设定真的好嘛？是的，是没有多少女性玩家会专注于《三国志13》这款游戏，游戏确实没有必要专门去讨好女性玩家，即或是有大量的女性玩家在玩这款游戏，她们玩这款游戏的目的也不一定是为了同时嫁三个老公。而且三国时期，男子三妻四妾并非个别情况，女性同时嫁给多人闻所未闻。所以光荣在游戏中做此有倾斜性的设定也情有可缘。

由以上分析可知，女性武将同时嫁三个老公这件事儿，到底在游戏中要不要加入，确实是让光荣头痛的事情，之所以会出现这个问题，根源在于男性武将可娶三房妻室这个设定就是有问题的，需要调整一下。

其实游戏中除了刘备，即使是历史上妻妾成群的曹老板，妻室也只有卞氏一位。夫妻与结拜，都属于四级羁绊，并无十分特殊之处，只要在四级羁绊中增加一个"倾慕者"的羁绊，异性武将在达到一定亲密度后，如果一方或者双方有配偶，则达成"倾慕者"羁绊。这样也不必有三个这样的数量限制，像貂蝉这样的万人迷，可以有数量非常巨大的倾慕者，这样不论是做内政还是出战，都会受益良多，想象一下你学生时代班花的待遇，要做点什么鞍前马后的少得了跑腿的吗？

最后需要说一下，如果你使用修改器，女性武将是可以同时有三个老公的……P




上左 个人制的最大魅力就是让两个毫不相干的男女成为朋友，当然，花些功夫，娶回家也不是难事

上中 史实武将中像刘备这样有两位及以上妻室的，很少很少

上右 有了修改器，女武将同时拥有3个老公不再是梦

下左 夫妻只是4级羁绊，同普通的义兄弟是一样的，远比不上桃园之誓这种5级羁绊

下右 结婚情节的刻画，还算有些感觉



文 | 西门吹风

过去

老塔克总是这样，三句话不离过去。

他总是说过去怎么怎么好，过去的人怎么怎么幸福，最后他总是深吸一口烟，缓缓吐出之后感叹一句："唉，还是过去好啊。"

老塔克没赶上核爆前的日子，他只是听自己的父辈们往日的唠叨，或者是自己爷爷讲的故事，于是，就把这些当成了现实。

他总说："你们这群小混蛋们，要是在当年，是要被投进监狱里面的。在当年，咱们这里的法律可是最严厉的，哪像现在，都是有钱有势的人的天下。"

他的家里摆满了战前的物品，这些破烂甚至连乞丐都不想要，但是他却视如珍宝。不让人碰一下。

一天，老塔克的朋友悄悄来找老塔克，对他说："嘿，听说了吗？渥太华镇要举办拍卖会了，其中有很多战前人们的东西，你应该去看看。"

老塔克十分激动，他兴奋的敲着烟斗说到："那是，我必须去看看。"

于是老塔克赶了三天三夜的路，终于来到了渥太华，赶上了这个拍卖会。

拍卖会上卖了很多东西，老塔克全都不关心，他只注意到了一件东西，一个战前的新闻记者写的日记，这个日记从来没有公开过，里面记录了大量关于战前的事情。

其他的人对这本日记没有丝毫的兴趣，而老塔克在看到这本日记的时候，兴奋的简直要跳起来，于是老塔克以几乎起拍价的价格买下了这本日记，他拍着日记的书皮说到："啊，我的小宝贝，我终于能知道过去是什么样子了。"

老塔克从拍卖会回来之后，特别高兴，他关上了自己的房子，告诉所有人，不许打扰他，他要将这本日记彻底读完，然后在镇上的广场向大家讲述战前的世界。于是，整整五天的时间，人们都没有见到老塔克。

当老塔克从他的房子里出来的时候，不知道为什么，人们觉得他的脸黑黑的，尤其是眼圈，黑的吓人，大家想到可能老塔克熬夜看日记，所以搞得脸很黑。

有人问老塔克："怎么样，日记里写的过去的生活怎么样？"

老塔克挤出一丝笑容，说到："好极了，比我想象的还要好，过去的日子比现在好一百倍，

唉，可恶的核弹！”

人们早就知道老塔克会这样说，都嬉笑着散去了。

老塔克买到的日记，被放到了老塔克家里最高的阁楼上，再也没有拿下来过。

老兵

对于阿廖莎来说，这辈子最开心的事情就是参加多伦多的闪电军团了。

闪电军团是多伦多自己的民兵组织。他们来无影去无踪，快如闪电，所以多伦多的人们都喜欢把它们称为闪电军团。可以说，多伦多的安定，有一多半的功劳要归于这个军团的。在多伦多，每个人都因为有这样一个军团而感觉无比的自豪。

在核弹袭击了这片大地之前，多伦多是当时防御力量最强的一个城市，所以在这次无差别的核弹袭击之后，多伦多比较完好的保存了下来、这对多伦多的人民来说是一件好事，更是一件坏事。

在当时的多伦多，周围的城市大多数都被摧毁了。所以那些城市被摧毁的人们在看到多伦多的人依旧生活的幸福安定的时候，仇恨的种子就已经种下了。没有人关心多伦多为什么能完好的保存下来，他们只是认为，既然自己的城市被摧毁了，那么多伦多也应该被摧毁。没办法，废土之后的人们的思维，已经变得不正常了。

于是那些生活在其他城市的流民，对多伦多发起了一次又一次的袭击。这种袭击不像其他强盗军团那样，是为了抢夺一些资源，或者是掠夺一些人口。他们更像是一种发泄，一种对于自己家园被毁的发泄。很多无辜的人因为他们的这种近乎于“自杀式”的袭击而死亡，多伦多的人们也在想办法，想如何才能解决这个问题。

这个时候，一个人提出了一个建议：“既然这些流民反应迅速而没有特定的目标，那么我们比他们更迅速，在他们发动袭击之前就解决掉他们，不就能解决问题了吗？”这个方案由于有些异想天开，所以其他人并没有立刻接受，但是在其他方案因为各种问题而搁浅之后，人们终于抱着试一试的心理，采用了这个方案。而结果，十分的不错。

新成立的这个军团，几乎是全民皆兵，每一个多伦多的市民都需要进入军团的训练营接受训练。再这样的训练下，多伦多的闪电军团成功组建了。

自从闪电军团成立之后，那些来自四面八方的流民再也不敢在多伦多以及周边的地区撒野了，因为他们想要干点什么的时候，闪电军团的人就会立刻出现在他们面前，将他们的想法扼杀在摇篮当中。这些人总是来无影去无踪，而一盘散沙的流民根本不是闪电军团的对手。于是，这些人从此不再找多伦多的麻烦了。

多伦多的闪电军团在废土之上留下了赫赫威名。他们不仅守卫着多伦多，还帮助了很多在废土上难以生存的人们。

然而，他们终于还是受到了一个更强大的组织的觊觎，联合军团。

联合军团是由几个原来国家的军事长官组织建立的阵营。在废土之上，唯一保存的比较好的组织可能就是军队了。这些残存的军队建立了一个军事联盟，称为联合军团。他们是废土大地上战斗力最为强大的军事组织。在废土的北部，这个军团可以说没有敌手。

于是，他开始蚕食周边的地区，而多伦多，也是它蚕食的目标。

由于多伦多的闪电军团也叫军团，所以联合军团就以此为借口，向多伦多进军。多伦多的闪电军团虽然能够对付那些流民，但是在面对这些真正的军队的时候，他们没有任何机会。

阿廖莎看着自己为之奋斗的故乡，和身边不停倒下的同伴，喃喃自语：“结束了，一切都结束了。”

他按响了闪电军团最后设置的陷阱开关。然后朝着联合军团的军队，发起了最后的冲锋。

多伦多的闪电军团，消失了。

理想

在废土上谈论理想，是一件很可笑的事情。

虽然经过了近百年的休养，人们总算从那个恐怖的年代挺过来了。但是对于很多人来说，活着还是一件无比艰难的事情，每个人都在为了活下去付出自己的全部努力。

卡特自然也不例外，不过他与其他人有些不同，那就是他除了努力活下去之外，还有一个自己的理想。

他想成为一个画家。

他曾不止一次的向他的伙伴们表示，他想成为后启示录时代的达芬奇、梵高。他要让他的作品像达芬奇和梵高的作品一样流芳百世，是后人学习的对象。为此他总是收集那些有关绘画的书籍和材料。甚至对站前的宣传画也无比热衷，不断的收集整理。

而他的伙伴们，则对他的这个梦想不屑一顾。他们经常调侃他的梦想，甚至还给他起了一个外号，叫卡芬奇。

卡特并不理会这些，她只是努力的学习绘画技巧，希望有一天能够把自己的作品带给更多的人。

虽然卡特十分穷困潦倒，但是他总是用自己辛辛苦苦搜集到的东西去换画画的材料，而他这个疯子一样的传闻，也被废土上的其他人知晓了。

终于有一天，一个势力的领导者知道了卡特这样一个人物，于是邀请卡特来自己这里，给他画画，他可以保证卡特的生活。

卡特知道了之后，十分高兴，马上就去了。而他的那些伙伴们，在看卡特的时候，目光中是带着极度的羡慕。

卡特终于不用发愁自己的生活了，他可以每天只是画画。虽然这个势力的领导人无比残暴，而且对于卡特。

卡特终于不用发愁自己的生活类，他可以每天只是画画。虽然这个势力的领导人无比残暴，而且对于卡特也是百般呵斥，但是对于卡特来说，有这样一个安全的环境，真的比什么都强。

不过很可惜，这样的生活没有持续太久。

由于这个领导人残暴的个性，被他压迫的人们终于忍受不了，纷纷拿起武器反抗他的残忍统治。他们冲进了领导人的宫殿，处死了领导人。领导人的爪牙们，自然也没有放过。

而卡特，也被算作了领导人的爪牙，他也被处死了。而他的作品，很多也被烧毁了。

卡特曾经的伙伴们听说了这个消息之后，互相说道：“我就知道卡芬奇那个家伙最后一定会倒霉的，谁让他总是要画画呢。”

就这样过了很多年之后，人类的生活终于好了很多，喜欢画画或者是喜欢音乐也不再被当作是异类了。当然，对于大多数人来说，这样的爱好还是太高不可攀，是有钱的公子哥才能玩得起的东西。

有一个同样热爱画画的人，无意中发现了卡特的画。他顿时惊为天人，卡特的画既没有战前时期的艺术特点，在战后时期也没有与他类似的。可以说，卡特开创了一个绘画的新风格。

于是，废土大地上开始流行起卡特的绘画。他们把卡特的绘画流派称为后启示录派，而卡特本人，也被称为是“后启示录时代的达芬奇”。不过，由于他更多的画作被那场起义烧毁了，所以人们永远无法看到卡特作品的全貌了。

而卡特的那些伙伴们，丝毫没有被人们提起。倒是这些伙伴的后人们，借着卡特的名头狠狠的炒作了一番。

说到底，卡特的理想，还是实现了。

铁轨

布鲁是废土铁路上的一个扳轨工，负责给火车变轨的。

废土大地上很多地方虽然被摧毁了，但是一些铁路还保留着，并且还能用，布鲁就是这段铁路的维护者以及扳轨工。

布鲁原本有一个幸福的家庭，和他的妻子他的儿子一家三口生活的很幸福。可惜天有不测风云，布鲁的妻子有一天在经过铁轨的时候，不小心拌了一下，摔在了铁轨上，正好一辆火车经过。布鲁的妻子死了，只剩下布鲁和他的儿子相依为命。

布鲁为了自己的儿子，每天都认真检查铁轨，为了就是防止惨剧再次发生。

有一天，布鲁正在检修铁轨的时候，突然发现，自己的儿子正在铁轨上玩耍，而这个时候，一辆火车正呼啸的开过来。

布鲁绝望了，为什么，为什么历史要一再重演。

这时，布鲁正好站在扳道器旁边，只要扳一下铁道，火车就能开往另一条铁轨，自己的孩子就会安然无恙。但是，另一条铁轨由于战争的破坏，根本就没有办法使用，这样做的后果，是火车出轨，一车的乘客都会因此而死亡。

“不能这么干，我不能让一车的人死去。”布鲁松开了扳道器。

“不，我已经失去妻子了，不能再失去儿子！”

“不行，一车的人的生命，比我儿子的生命要重要的多。”

“不，这群人都是有钱有权的人，正是因为他们我们才生活的如此痛苦”

“不行，我是一名扳道工，我的工作就是为了保证铁路的安全。”

“如果连儿子都死了，那我的人生又有什么意义呢？”

“不行……”

“不！”

虽然布鲁想了很多，可是这些念头，在他的脑中一闪而过，只是一瞬间的事情。

火车距离布鲁的儿子越来越近，而这个小家伙竟然毫无察觉。还在那里自顾自的玩耍，布鲁在大声喊，可是火车的轰鸣声，掩盖了布鲁的声音，而这个小家伙，像是聋了一般，什么都没有做。

布鲁看着自己的儿子，狠狠的咬咬牙……

蚊子

废土上从来都不缺乏蚊子。

那些变异的蚊子，不仅因为辐射而长的更大，而且它们的食物也不再只是血液，它们甚至开始吸取人类的脑髓。人们把这种蚊子称为吸髓蚊。

人们恨透了这种吸人脑髓的蚊子，恨不得将它们一网打尽。不过相比人类来说，蚊子还是太过灵活了，于是人类每一次消灭蚊子的计划，全部都无疾而终了。

不过好在，这种蚊子喜欢生活在阴暗潮湿的地方。尤其是黑暗的洞穴是它们的最爱，所以人类还没有处在毫无办法的绝境当中。它们只能在进入阴暗潮湿的地方的时候加倍小心，防备那些可恶的蚊子跑来偷袭自己。

虽然人类与蚊子之间爆发的冲突不算严重，不过那些科学家们，还是在不断的研究各种办法，妄图消灭这些可恶的蚊子。

终于，一名名叫奥尔夫的科学家，宣称他终于找到了彻底消灭这群蚊子的办法。人类使用了这个办法，就可以彻底解决蚊子的问题了。

人们一开始对于这个名叫奥尔夫的科学家，是抱着看热闹的态度去看的。因为在奥尔夫之前，有过太多的科学家宣称他们能够解决这个蚊子的问题，不过到最后，他们的办法都失败了。他们的那些办法，不是无法彻底消灭蚊子，就是对环境破坏太大。所以当奥尔夫提出了它的办法的时候，人们也是并不看好的。

但是随着研究的深入，以及方法的公开，人们发现，奥尔夫研究的对付蚊子的办法，实在是太好了。这种办法不仅能够将蚊子消灭殆尽，对环境也几乎毫无污染。那些饱受蚊子困扰的人们情绪激动，困扰了人类近百年的问题终于能够解决了。

一个又一个地方的蚊子被消灭了，人们终于不用在去一些地方的时候都提心吊胆了。

然而，另一种灾祸降临了。

自从人类大范围的消灭了蚊子之后，原本销声匿迹的丧尸，开始在废土大地上肆虐起来。一个又一个人类的家园被丧尸占领了，越来越多的人被变成了丧尸。一场丧尸的风暴，在废土大地上蔓延开来。

这个时候人们才发现，原来吸髓蚊真正的敌人，或者说食物，是那些恐怖的丧尸。正因为吸髓蚊的存在，才使得废土大地上的丧尸被很好的控制起来。丧尸喜欢阴冷潮湿的地方，而这些地方也正是吸髓蚊喜欢的地方。他们两者互相对立，维持了一种奇妙的平衡，然而人类打破了这种平衡，从而导致了丧尸肆虐。

好在人类的动作还不够快，没有彻底消灭那些该死的蚊子，于是在人们的大力培植之下，吸髓蚊的数量又回到了之前的水平。而那些丧尸，也因为吸髓蚊数量的回归而急剧减少。最后，丧尸潮的问题终于还是解决了。

后来，人们发现想要解决吸髓蚊的问题其实并不难，或者说非常简单。那就是保持城市的干净整洁，让人类居住的每一个地方都保持温暖干燥就足够了。就这样，废土上的吸髓蚊的问题，也很好的解决了。

对于科学家奥尔夫，一开始愤怒的人们没少把怒气发在他身上，不过在问题解决了之后，人们还是慢慢宽恕了奥尔夫。而奥尔夫下大力气研究的温暖路灯，也终于很好的解决了吸髓蚊的问题。算是将功补过吧。

而废土大地上，还是从来都不缺乏蚊子的。P

微博留言

本期的读编往来的名字又改回来啦！什么，你问为什么？当然是因为，这个栏目还是读者与编辑互动的地方。感觉还是原来的名字比较契合，于是就又换回来了。我当然不是任性啊，你们不要冤枉我。如果你也想在杂志上留言的话，那就多多关注大众软件的官方微博@大众软件果然棒。注意不定式发布的#大软的星空话题#，就有机会登上杂志了。废话少说，还不去关注？

#大软的星空话题#来说说你都喜欢看什么样的广告吧~

智斗恶犬小英雄：最近不是有部25集敢达模型广告么[微笑]

希望什么呀：薛之谦的广告[doge][doge][doge]

Jupisaturn：有点小故事小剧情那样的吧，比如说百岁山的那个有关笛卡尔的广告（百岁山，我的广告费呢）_(:_」∠)_

陳北鯤：Youtube上面可以跳过的那些我都忍不住要看完的[微笑]

大众软件果然棒：回复@陳北鯤:的确~

Susie星空夏：[馋嘴]有帅哥的

背锅奇侠传：污一点的【并不是！】

#大软的星空话题#这个周末你是在家宅游戏呢还是出门踏青啦？

Econobark_云卮：然而上考研課並沒有時間踏青[doge]

剑客某：我们这里踏青是祭拜先祖，囧。不能拯救水深火热的纽约，我表示很痛心！

萧月尘：跟阿宅在公司呆着打游戏找房子。

哎呦喂aya：昨天呆在宿舍看了半天的星际表演赛直播[笑cry]8个小时啊

Strawberry_Jhin：这么好的天怎么能宅在家里打游戏啊 当然是出门叫几个朋友一起去网吧开黑啊 在家里多没意思 出去呼吸一下网吧的新鲜空气

蜀山亦玄：当我发现召唤师峡谷失去了色彩，我毅然出门寻找绚烂。

周凯萌：深海1+最后生还者

准爵：跟室友刷了两天的大菠萝二

luo奔的茄子：在家宅着看朋友圈的别人成双成对地踏青

糸哦：就是在街上随便走走，能踏青的地方都是人

智斗恶犬小英雄：在曼哈顿捡垃圾[doge]

小安家里养的狗：拯救纽约[doge]

xsacon_：[笑cry]早上WOT中午剑三下午WOT晚上剑三

#大软的星空话题#说说你这3年已经花了多少钱在游戏上吧！周边也算哟~

Strawberry_Jhin：看到楼上几位哥的评论我松了口气

zerodata0、、：还是不要算太清比较好[笑cry]

美少年鹿子酱：要不是游戏，我还能买个苹果6s

慕天一时：steam：1W2 （半年） psn：8000（一年） 学生党，不经常玩[拜拜]

阿尔奈斯：3ds：3000 psv：2000 炉石传说：3000 风暴英雄：5000 wow才玩半年，但是算周边的话大概1500？ STEAM没怎么买游戏，都是玩的游民正版[笑cry]

整个人都十三了：三万……

余昊日日：你说三个月我还可能数清楚

墨蓝酱油：入坑STEAM一年。。。已经花了1800+了。。。我说的美元

萧月尘：lol玩了三年四五千吧，wow玩了7年不到两千，仙剑各种加起来破千，古剑加起来400，加上御天降魔传，轩辕剑，额，我不想算了。

冯噜噜：放寒假前1天抽中了240战网点，昨天全用完了[笑cry]没买任何服务只是充时间。。让我算3年的。。我拒绝！

格罗姆那不争气的儿子：为什么是三年

蜀山亦玄：[汗]算了会被打

唯夏轶：怎么也过万了…

请叫我蛋哥丶哒撸蛋：两三万吧

尹薰汐：还好还好，学生党一枚，没过千[耶]

仙剑奇侠传6：几千块吧~

断尘一剑：两千左右吧，各种平台的游戏都买过，不好计算

Magnificent24：估计有接近三千块

星落萤火伴苍松：不太好算啊，两三千应该还是有了。

Legebriand：3年？过万都是保守估计……

雪尸兄：一千多应该还是有的吧，反正就是网费点卡网吧费再加上几个仙剑正版典藏…

低速复苏M：要不是游戏我早有女朋友了。不说了不说了[泪]

李啊李三思：仙剑四标准版仙剑五柔情版仙剑六相忆梦缘豪华仙剑历带全系列画典[doge]

Janji丶：还是说说这三年有多少时间给了游戏吧，这个我应该挺靠前[doge]

BB琰：你绝对不想知道的[拜拜]因为知道太多会被灭口的[ok][ok][ok][ok]

As1laydying：三四万？[笑cry] 记不太清了 P

2016年3月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博、微信和论坛投票

1.VR（虚拟现实）设备

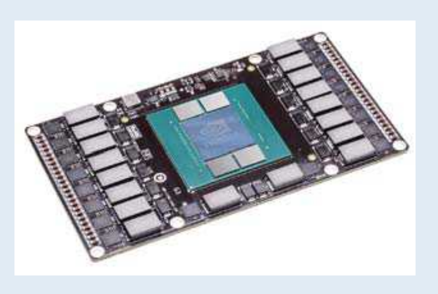
得票率15.71%



Oculus Rift、VIVE Pre、PS VR等最有影响力的VR设备在2016年将先后实现商业化，来到消费者面前，同时内地的VR厂商也不断推出新品，VR游戏枪、跑步机等VR扩展设备更是方兴未艾，2016年将是无可争议的VR元年。本次投票中VR设备的关注度遥遥领先，说明我们的读者和玩家们应该已经“饥渴难耐”了。

2.NVIDIA新一代显卡（Pascal）

得票率9.96%



随着推出日期的日益临近，NVIDIA的新架构GPU及相应显卡越来越受到玩家关注，毕竟旧架构已经在市场上盘桓太久了，玩家们一定都期待着更加强大的游戏装备，以应对今年不断出现的游戏大作，以及VR时代的到来。

3.新一代游戏主机（PS4、XBOX One）

得票率7.81%



游戏主机仍然是大家最关注的焦点硬件之一，而最近微软试图实现PS与XBOX玩家联网的计划，以及任天堂NX主机（本次关注榜第12名）的消息，更是给玩家打了一针兴奋剂。

4.固态硬盘SSD

得票率6.19%



作为能够最明显改善电脑应用体验的配件，SSD在硬件关注榜中始终处于比较靠前的位置，应该说明了大家对电脑硬件的理解越来越深，选购配件也越来越理性。

5.游戏型高性能笔记本

得票率5.66%



游戏是推动电脑性能提升的主要动力之一，在新一代显卡和VR设备即将来到的时候，新一代游戏本应该也将会很快到来吧。

6.NVIDIA 9显卡

得票率5.32%

7.新一代AMD显卡（Polaris）

得票率5.30%

8.Windows 10产品

得票率5.12%

9.高性能台式机

得票率4.94%

10.Android 6.0产品

得票率4.49%

大众软件

2016年第4期 总第487期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
汪澎（主任）
栏目编辑 杨文韬 韩大治 王铮 武国文
专栏记者 郑弢
本期责编 韩大治

市场部
李喆 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040
投稿邮箱 daruan@popsoft.com

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2016年4月5日
零售价 人民币 12.00元



北京的春意也在逐渐绿起来的柳枝和银翘、玉兰、桃杏花朵中满满的酝酿出来了。虽然一直没有下雨，缺少了润泽，不过在春风吹散雾霾后的湛蓝天空下，还是让人有种精神抖擞起来的感觉。

“草长莺飞二月天，拂堤杨柳醉春烟……”魔左在窗前凝视着道边的花坛，不禁吟诵起了古诗，不过办公室里却回应寥寥。“别哔哔了，稿子都审完了吗？都排完了吗？检查过了吗？”Say又在怒吼了，“微信两篇、微博一篇，XX三篇，这是几篇来着，天呐，这篇软件的稿子该排版了吗？”软饭王脱了鞋用上脚趾才能计算今日的欠稿……。哎，魔左只能摇摇头，为了让杂志能够再早一点出版，大家都在拼命，根本没有人注意到春天的到来，但春天已经确确实实地到来了，魔左为本期准备的新品初评中，就包括了几款适合踏青野游的数码装备，当然在实际测试的时候，也爽爽地玩了一把。想到这里，魔左又感到心里痒痒了，偷偷装上无人机、挂上音箱，握着摄像机，走向了门外。

“站住！”Say大人突然出现在了门口：“到哪去？想干啥？手里握着什么？包上挂着什么？兜里装了什么？想去搞什么飞机？”在一连串燕小六式的追问下，魔左的左手都出汗啦。“这个，俺不干啥，看您正在冥想，不想打扰您，我出去好让您安静的思考。”

“别扯淡了，东西都做完了？”

“托您的福，都完成了。”

“那就替软饭王弄几篇稿子，写一次导语，让他赶紧把鞋穿上，你知道我为什么不能思考吗？知道美编妹子为什么边工作边呕吐吗？知道伊然小同学为什么异常亢奋吗？知道为啥连Cross大叔的脸都变绿了吗？”

魔左“……”

软饭王喃喃自语中：“这天气果然是热起来了啊，果然是不能再穿棉鞋了……还是先把这十几页弄完了再去淘一双李宁吧……”

所有人：“@#$%!&#……”

这就是为什么本期的这一段心里话由大家爱戴的正在春心荡漾的手手来写的原因，完毕。

魔之左手
handz@popsoft.com



大众软件
微信公众平台



下载大众软件App
“游戏联播”



大众软件
官方淘宝店



融合近千家主流杂志、出版社、自媒体
聚合高品质内容
以内容为本，社群为链
构筑知识链与关系链完美整合的阅读生态美学
核
聚
变
从数字视角认知世界：人类发展的又一里程碑
构筑名人知识库、社群自主学习生态及话题知识链
从不同视角凝聚人类智慧的力量
通过知识，以不变应万变，演绎数字时代知识进化美学
展现社群化阅读的读心美学
兴趣大数据算法的降噪引擎
独创的社群读心引擎
构筑内容精准分发上的黄金分割
降噪引擎＋读心引擎＝共鸣引擎
社群化阅读时代来临
畅读 VIVA
6.0
畅读 VIVA
6.0
社群化阅读全新体验
畅观天下·读揽人心

艺术痴

电影迷

体育迷

飙车党

数码控

摇滚范

一大波知心好友在等你

社群化阅读时代来临



